Tu Faci Jocurile! Singura competiție din România în care ești plătit BINE dacă faci jocuri BUNE! **5000 €**

9 GB DVD DOUBLE LAYER **JOC FULL!** PARIAH

LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle

Septembrie 2007 13,5 LEI



REVIEW
Colin McRae: Dirt

REVIEW
Ghost Recon Advanced Warfighter 2

PREVIEW
Need for Speed: Pro Street

grand theft auto IV



ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS



HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX



10 SUPER-TASTATURI ÎN TEST

DEMO CIV IV: BEYOND THE SWORD ■ DEAD REEFS ■ GLOBAL CONFLICTS: PALESTINE ■ RIP3: THE LAST HERO ■ SCAVENGER ■ SURF'S UP ■ TRANSFORMERS **MODS** CAUSALITY EFFECT ■ C&C: ALL STARS ■ INSURGENCY
FILME BURNOUT PARADISE ■ CALL OF DUTY 4 ■ CRYSIS COUNTDOWN ■ ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS ■ GEARS OF WAR PC ■ HALO 3 ■ LEGO INDIANA JONES ■ LITTLEBIGPLANET ■ MASS EFFECT ■ METAL GEAR SOLID 4
PATCH COLIN MCRAE ■ OVERLORD V1.2 ■ TEST DRIVE UNLIMITED **UTILITARE** KAV ■ FRESH UI 7.88 ■ AVI TO DVD ■ DEFENSEWALL 2.00 **EXTRA** BONTAGO (FULL) ■ C-EVO (FULL) ■ PAINTBALL 2 (FULL) ■ THE LAST ADVENTURE



LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Director Editorial
Cătălina Lazăr (catalina_lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator :
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Redactor-coordonator adjunct:
Sebastian Bularca (locke@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)

Grafică şi DTP:
Adrian Armăşelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacţie
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Diana Călin
(diana_calin@vogelburda.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Lucian Bitai (lucian_bitai@vogelburda.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)
Adrian Dumitru – Financial Controller
(adrian_dumitru@vogelburda.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Romeo Dumitru
(romeo_dumitru@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne
la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente: 0268-418728, 0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediţie a revistei LEVEL a fost publicată în 23.000 de exemplare.

SNA Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare iulie 2005 - iulie 2006), LEVEL are 127.000 cititori/număr.

INSERENŢII DIN ACEST NUMĂR:



Don't play

În timp ce toată suflarea gameristică îşi petrecea în suferinţă zilele rămase până la lansarea mega-hitului BioShock, unui tânăr nerăbdător să-şi cumpere Madden NFL 08 proaspăt lansat îi surâde şansa. La Toys R US, pentru fiecare Madden 08 cumpărat, primeşti un discount de 50% pentru un al doilea joc, la alegere. Eroul nostru se gândeşte să-i dea o şansă BioShock-ului, îşi exprimă această dorinţă şi, în ciuda faptului că mai erau şase zile până la lansarea oficială, angajatul TRU îl serveşte. Ce poate fi mai ironic pentru cineva care nu mai visează decât BioShock? Intriga îl găseşte pe fanul NFL întrebând mirat, pe forumul NeoGAF, dacă jocul al cărui demo era atent disecat nu ar fi trebuit să fie lansat pentru că el a reuşit să-şi cumpere unul de la TRU. Şi a început nebunia, nimeni nu ştia dacă Take Two le-a pregătit o surpriză, angajaţii TRU nu au fost informaţi sau Toys R US a ignorat indicaţiile publisher-ului şi a furat startul. Se pare că nu este vorba de nicio surpriză, aşa că rămânem cu ultimele două variante. De asemenea, este greu de crezut că Toys R US ar fi riscat „un scandal diplomatic" şi să strice o relaţie cu un potenţial mare pe viitor. Au fost cazuri izolate, deci profitul nu a fost foarte mare, mai ales că cei nerăbdători să pună mâna pe joc aveau pre-comenzi şi, cu toată nebunia lor, nu prea păreau dispuşi să plătească pentru două exemplare BioShock. Este foarte probabil ca angajaţii din mai multe magazine TRU să nu fi dat o importanţă prea mare datei de lansare. „What the hell?! Dacă am primit jocul, de ce să ţin magazia ocupată?". Dar mai este posibil, într-o mică măsură, să avem de-a face cu o strategie care să atragă şi mai mult atenţia asupra jocului. Spun într-o mică măsură pentru că succesul demo-ului lansat pe Xbox Live a fost enorm şi oricum aproape doar de asta se vorbea.

În încheiere, revin la norocosul care, pe lângă faptul că a făcut rost de un BioShock în timp ce alţii jucau demo-ul pentru a mia oară şi visau la data lansării, l-a mai cumpărat şi la jumătate de preţ. Evident că, după ce a prezentat dovada ultimei sale achiziţii, au început să curgă înjurăturile şi/sau felicitările. Un răspuns a fost de-a dreptul genial: „Don't play. Wait for us."

■ Rzarectha

Wait for us

TOP 3 / REDACTOR



cioLAN
1. Civilization IV – Beyond the Sword
2. Geometry Wars: Retro Evolved
3. Rugby 08



BogdanS
1. BenQ FP241VW
2. Logitech G15
3. Sony Vaio VGN-FZ11Z



Locke
1. Arena Wars Reloaded
2. Ghost Recon Advanced Warfighter 2
3. Geometry Wars: Retro Evolved



Marius
1. Civilization IV – Beyond the Sword
2. Colin McRae: DIRT
3. Rugby 08



Rzarectha
1. Ghost Recon Advanced Warfighter 2
2. Rugby 08
3. Civilization IV – Beyond the Sword



KiMO
1. Geometry Wars: Retro Evolved
2. Colin McRae: DIRT
3. Arena Wars Reloaded



Koniec
1. Civilization IV – Beyond the Sword
2. Ghost Recon Advanced Warfighter 2
3. Rugby 08

cuprins dvd

Demo
Civilization IV: Beyond the Sword
Dead Reefs
Global Conflicts: Palestine
Ghost Recon Advanced Warfighter 2 MP
RIP3: The Last Hero
Scavenger
Sherlock Holmes: The Awakened
Ship Simulator 2008
Surf's Up
Transformers

MODs
Causality Effect
Command and Conquer: All Stars
Insurgency
Project FarCry

Filme
Brothers in Arms: Hell's Highway
BioShock
Bladestorm
Burnout Paradise
Call of Duty 4 Dead Silence
Call of Duty 4 Live Demo
Crysis Countdown
Enemy Territory: Quake Wars
Eye of Judgement
Folklore
Gears of War PC
Guild Wars: Eye of the North
Halo 3
Halo Wars
Heavenly Sword
Half-Life 2 The Orange Box
LEGO Indiana Jones
LittleBigPlanet
Mass Effect
Metal Gear Solid 4
Naruto: Rise of a Ninja
Project Offset
Rage
Resident Evil 5
Resident Evil: Extinction
The Simpsons Game
StarWars: The Force Unleashed
Too Human
UFC 2009
World in Conflict

Imagini
Beowulf
Medal of Honor: Airborne
The Scourge Project
Warhound
World of Warcraft: Wrath of the Lich King

Wallpaper
Beowulf
Heavenly Sword
Kane & Lynch: Dead Men
Screensaver
Ghost Recon Advanced Warfighter

Drivere
ATI Catalyst 7.6 CCC
NVIDIA ForceWare 94.24

Patch
Colin McRae: DIRT v1.2
Gothic 3 v1.4 Comunity Patch
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 v1.02
Overlord v1.2
Rainbow Six: Vegas v1.05
Space Force - Rogue Universe v1.1
Test Drive Unlimited v1.66A

Antivirus
Kaspersky Anti-Virus Personal 7.0.0.125 Beta

Freeware
Fresh UI 7.88
Maxthon 2.0.2.2961
nVidia nTune 5.05.47.00
Quick StartUp 2.2
RunScanner 0.9.5.0

Shareware
AVI to DVD Maker 1.9
DefenseWall 2.00
PowerISO 3.8
PowerStrip 3.75 Build 590

EXTRA
Bontago (versiune completă)
C-evo (versiune completă)
Paintball 2 (versiune completă)
The Last Adventure
LEVEL DVD Finder

NOTĂ

Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

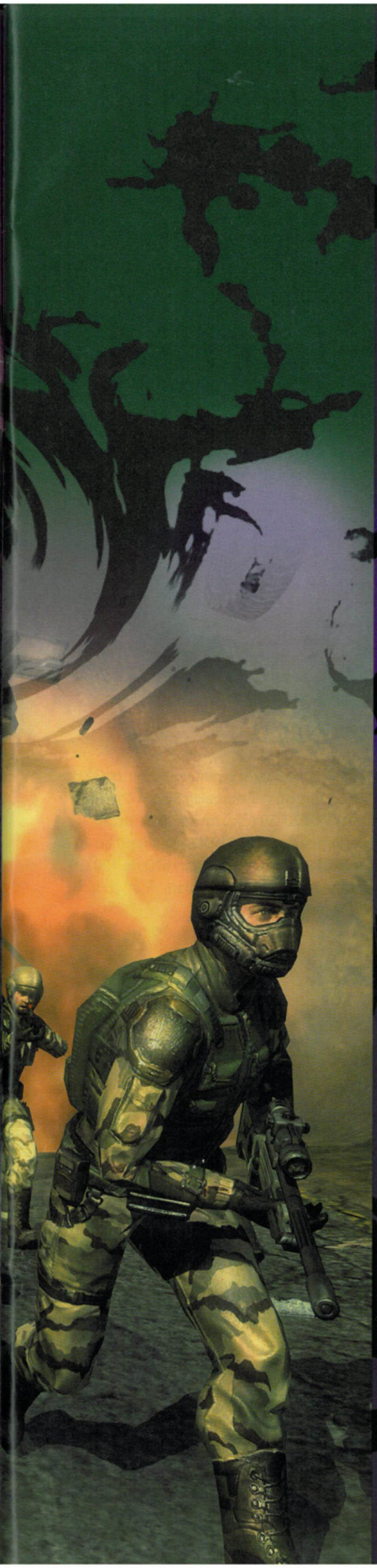
Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

Orice informații suplimentare se pot obține printr-un e-mail trimis pe adresa alex_draghini@vogelburda.com

DVD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea DVD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.



Joc Full!!!

Pariah



E timpul pentru o schimbare! E timpul pentru FPS! Pariah este un shooter futuristic ce pune jucătorul în pielea doctorului Jack Mason, a cărui misiune este să escorteze, de pe planeta închisoare Pământ către un laborator medical din afara sistemului, un subiect criogenizat pe nume Karina, „fericita" purtătoare a unui virus transgenic necunoscut și deosebit de periculos. Una dintre caracteristici unice ale jocului este posibilitatea îmbunătățirii performanțelor armelor din dotare. Diversele modificări transformă armele în mașinării ucigașe de neoprit, iar pe voi în veritabile clone ale lui Rambo. Nouă ne-au plăcut „ustensilele" din Pariah. Acum e rândul vostru să le încercați.
P.S. Dacă aveți probleme cu rularea jocului, citiți instrucțiunile din documentul „PARIAH_FIXES.txt" de pe DVD. Procedați ca atare și nu veți mai avea. Cheers!

SEPTEMBRIE 2007

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V: TRIBES OF THE EAST



Așadar, în septembrie ajunge sperăm și la noi ultimul capitol din Heroes V. Povestea începută cu nunta întreruptă a reginei Isabel va primi un deznodământ, iar profeția despre sosirea lui Dark Messiah va prinde în fine formă. Poate că așa o să înțelegem și care era treaba cu acest Dark Messiah din jocul cu același nume.

Heroes of Might and Magic V: Tribes of the East vine cu o nouă facțiune, orcii, o nouă campanie, un nou nivel de upgrade pentru unități și o mulțime de vrăji, artefacte și clădiri noi. De asemenea va fi stand-alone, ceea ce înseamnă că nu aveți nevoie de DVD-ul Heroes V ca să jucați acest expansion.



EA, ÎN CĂDERE LIBERĂ



Nici chiar în cădere, chiar deloc, dar se vaită. În ultimele declarații financiare legate de încasările din primul sfert al acestui an fiscal, EA a avut un profit net de 229 de milioane de dolari. Deși suma pare mare, ea este mai mică cu 4% față de încasările de anul trecut, adică o pierdere de 132 de milioane, față de 81 de milioane (pierderile față de anul fiscal 2006). O mare parte din banii făcuți anul acesta au fost aduși de prietenul copiilor și spaima pușcăriilor azasba-bla-bla, cum i-o zice, Harry Potter. Neînfricoșatul olar a adus încasări de peste două milioane de dolari, demonstrând încă o dată că rezolvi mult mai multe cu bagheta decât cu pulanul. Oricum, mai multe despre ce are de spus EA despre încasări și predicții puteți citi pe GameIndustry.biz.

GTA IV A FOST AMÂNAT

Take-Two a anunțat că lansarea lui GTA IV va avea loc în 2008, nu în octombrie 2007, cum fusese programată inițial. Motivul? „Amânarea a fost esențială pentru a asigura calitatea jocului". Mai mult, „Le datorăm milioanelor de fani, talentatei echipe de producători și acționarilor să ne asigurăm că GTA IV va fi o experiență extraordinară și în același timp una care folosește la maximum avantajele tehnologiei next-gen." Fiind unul dintre milioanele de fani (și un potențial acționar dacă aș primi o mărire substanțială de salariu... *ahem*), mă simt puțin vinovat... Nu-mi datorați nimic, băieți, băgați călugărițele ălea ucigașe, presărați câteva cercetașe păcătoase și vreo cinșpe martori ai lui Iehova cu Biblii automate și din partea mea puteți să-l lansați în octombrie liniștiți. Cui îi pasă de bug-uri când poți comite genocid în drum spre bordel?



XBOX 360 SE IEFTINEȘTE

Microsoft a confirmat că toate cele trei versiuni ale consolei Xbox 360 s-au ieftinit începând cu 8 august, dar numai în SUA și Canada. Astfel, prețul versiunii standard cu 20 GB a scăzut cu 50 de dolari, până la 349,99 de dolari, versiunea Core (fără HDD) s-a ieftinit cu 20 de dolari, până la 279,99 de dolari, iar Xbox 360 Elite cu HDD de 120 GB costă cu 30 de dolari mai puțin, adică 449,99 de dolari.

Frumos. Pe când și-n Europa?



SE VOR LANSA SEPTEMBRIE 2007

Joc	Producător
Blazing Angels II: Secret Missions of WWII	Ubisoft
Stranglehold	Midway
Medal of Honor: Airborne	EA
The Witcher	CD Projekt
Enemy Territory: Quake Wars	Activision
BlackSite: Area 51	Midway
Settlers VI	Ubisoft
MotoGP 07	THQ
Tabula Rasa	NCsoft
The Sims 2 Bon Voyage	EA
Settlers VI	Ubisoft



HELLGATE: LONDON ÎN NOIEMBRIE

În sfârşit, Electronic Arts şi Flagship Studios au avut bunăvoinţa să ne spună şi nouă când o să lanseze Hellgate: London. Deşi mă aşteptam ca primul lor anunţ de acest fel să ne dezumfle cumplit, anunţând o dată gen 2009+, au fost băieţi drăguţi şi ne-au spus că ne vom putea da prin poarta Raiului, Londra, în noiembrie. Mai exact, jocul va fi lansat prima dată în America pe data de 31 octombrie, iar în Europa pe 2 noiembrie. Numai bine să ne jucăm de-a pac-pacul cu monştrii de sărbătoarea noastră naţională, Halloween.

SPLINTER CELL: CONVICTION, AMÂNAT

Ubisoft a anunţat că următoarea incursiune a super-secretului super-agent Sam Fisher a fost amânată până în primăvara lui 2008, ceea ce înseamnă că nu mai pupăm Splinter Cell: Conviction în noiembrie 2007, ci în al patrulea sfert din anul fiscal 2007-2008, adică prin martie 2008.

Noroc că avem ce juca până atunci.



NU MAI EXISTĂ IRRATIONAL GAMES

Sper că nu am speriat pe nimeni cu acest titlu. Irrational Games (System Shock 2, Freedom Force, Tribes: Vengeance, SWAT 4 şi Bioshock) au devenit de acum 2K Boston şi 2K Australia. Această schimbare este o răsplată pentru rezultatul proiectului „Bioshock" şi are rolul de a evidenţia apartenenţa Irrational la marea şi fericita familie Take Two. Bineînţeles că toate părţile implicate au lansat declaraţii cu mulţi de „Suntem mândri că/să" în text şi uite aşa Irrational s-a transformat în 2x2k. Păcat, am rămas fără un nume foarte îndrăgit.



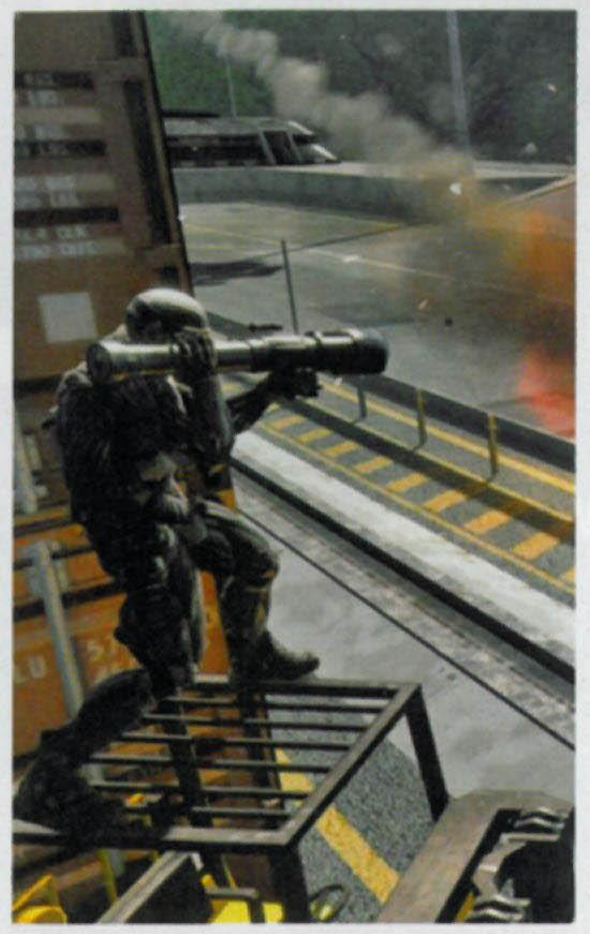


UBISOFT PROPULSEAZĂ NITROBIKE EXCLUSIV PENTRU WII

Ubisoft a anunţat că va lansa jocul Nitrobike exclusiv pentru Wii, în luna noiembrie a acestui an. Realizat de Left Field Productions, compania care a dezvoltat şi Excitebike 64 pentru Nintendo 64, Nitrobike va fi publicat şi distribuit de Ubisoft. Jocul este un arcade care le va da jucătorilor posibilitatea să conducă motociclete cu reacţie, întrecându-se în curse contracronometru cu adversari pe măsură, în mod multiplayer şi mod online unic.

„Suntem încântaţi să aducem primul joc de motocros pentru Wii", a afirmat Jay Cohen, vicepreşedintele diviziei editoriale la Ubisoft. „Posesorii de console Wii vor îndrăgi cu siguranţă Nitrobike, un joc cu un gameplay plin de amuzament şi adrenalină."



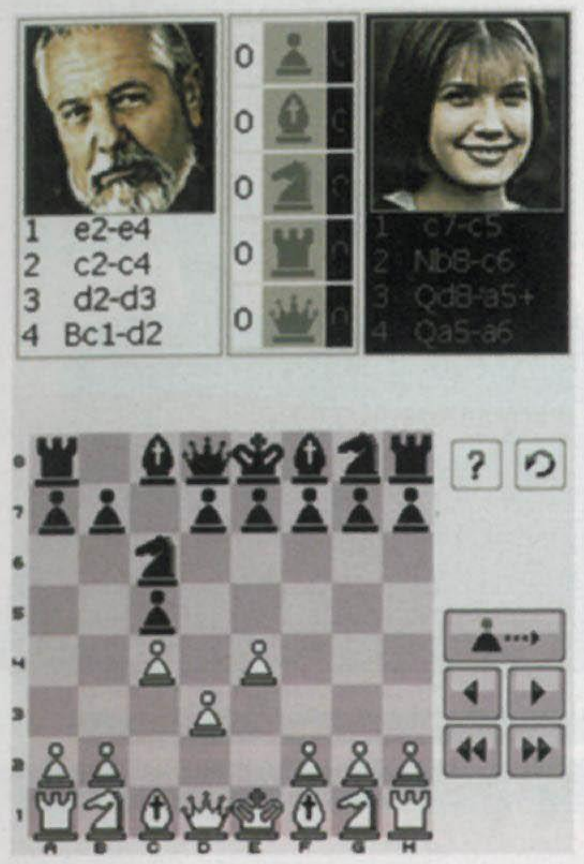


CRYSIS, ÎN NOIEMBRIE

Planurile financiare pe care le are EA pentru perioada imediat următoare au scos la iveală, printre alte chestii mai mult sau mai puţin interesante, data de lansare a îndelung aşteptatului FPS Crysis. Evident, este vorba despre o amânare, altfel n-aş fi scris degeaba, EA modificând data lansării, anunţată anterior pentru perioada iulie - septembrie 2007, pentru noiembrie. 16 noiembrie.

SAH DE LA UBISOFT

Ubisoft a anunţat publicarea jocurilor Chessmaster: Grandmaster Edition pentru PC, dezvoltat în studioul din Bucureşti (Chessmaster X) şi Chessmaster: The Art of Learning pentru Nintendo DS, dezvoltat în studioul din Sofia. În ambele jocuri, Josh Waitzkin, Maestru internaţional, de opt ori câştigător al Campionatului Naţional de Şah al Statelor Unite, îi învaţă pe jucători tehnicile care stau la baza jocului de şah şi cum să îşi perfecţioneze aptitudinile pentru a deveni maeştri, cu ajutorul cursurilor şi al tutorialelor ce se găsesc în cartea sa The Art of Learning (Free Press). Jucătorii vor putea să pună în practică tacticile învăţate în mod single player sau să îşi provoace prietenii la diverse competiţii amuzante, în mod multiplayer via LAN sau internet.



„Şahul este jucat de milioane de oameni din toată lumea, iar extinderea seriei Chessmaster pentru Nintendo DS va da posibilitatea fanilor să poată lua jocul cu ei, oriunde ar merge", a afirmat Tony Key, vicepreşedintele diviziei de marketing a Ubisoft.

Elemente cheie:

• Învaţă de la campionul Josh Waitzkin: Folosind principiile enumerate în cartea sa The Art of Learning, Josh plasează jucătorii în locul său, în câteva din situaţiile în care s-a aflat de-a lungul carierei sale.

• Multiplayer wireless: Opţiunea wireless a consolei DS face posibilă înfruntarea a doi jucători. Există o varietate de jocuri interesante în mod multiplayer, printre care: Dark Chess, unde piesele adversarului sunt invizibile; Extinction Chess, unde învingător este cel care capturează primul toate piesele adversarului; şi Losing Chess, un joc care răsplăteşte jucătorul care pierde primul toate piesele.

• Jocuri celebre: Jucătorii au acces la 900 de jocuri de şah dintre cele mai faimoase, care sunt comentate pentru a ajuta jucătorul să deprindă în acest fel noi strategii.

• Şah-mat: Jucătorul va avea parte de o distracţie maximă datorită arsenalului de 600.000 de jocuri pe care le are la dispoziţie.

Lansarea jocurilor Chessmaster: The Art of Learning şi Grandmaster Edition este prevăzută în octombrie 2007.

WARHOUND

Polonezii de la Techland Software (Call of Juarez, Chrome, Xpand Rally) lucrează la Warhound, un FPS presărat cu elemente RPG, care vă va oferi se pare liberul arbitru. În acest joc primiţi rolul unui mercenar care are opţiunea să-şi aleagă contracte, să se dezvolte pe plan personal sau să frece menta. Sună cunoscut? Mai exact, va depinde de voi dacă şi când să mergeţi în misiuni, dacă vreţi să vă luaţi licenţa de înotător sau dacă vreţi să vă calificaţi pentru a folosi arme grele etc. Vine în 2008.





MICROSOFT GAME STUDIOS ÎN COMEDIE

Mulţumită celor de la Game Informer, aflăm cât de mult îi interesează pe cei de la Microsoft ceea ce se întâmplă în firma lor. Şi nu vorbesc despre Carlita, femeia de serviciu, ci despre Shane Kim, vice-preşedinte al Microsoft Games Studios. Într-un interviu acordat celor de la GI, Shane Kim a vrut să facă un mare anunţ, dar... stupoare... anunţul fusese deja făcut cu doi ani în urmă. Surpriza pregătită de Kim era lansarea următorului Resident Evil şi pe Xbox 360, anunţ ce l-a lăsat indiferent pe redactorul revistei, care i-a spus interlocutorului că acest anunţ a fost făcut acum doi ani.

Bine că nu a venit să anunţe lansarea 360-ului.







LEVEL TOP 10

1. Overlord	**Codemasters**
2. The Elder Scrolls IV: Shivering Isles	**Bethesda**
3. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Cernobyl	**THQ**
4. Tomb Raider: Anniversary	Eidos
5. Lost Planet: Extreme Condition	Capcom
6. The Lord of The Rings Online: Shadows of Angmar	Codemasters
7. Command & Conquer 3: Tiberium Wars	EA Games
8. Microsoft Flight Simulator X	Microsoft Game Studios
9. Driver: Parallel Lines	Ubisoft
10. Halo	Microsoft Game Studios

AUGUST 2007

HEROES PE CALCULATOR!

Ubisoft, în nemărginita sa mărinimie, s-a hotărât se ne dea posibilitatea să fim o stripteuză! Glumesc... De fapt, nu poţi să ştii niciodată... Oricum, Ubisoft a anunţat semnarea unui acord de licenţă cu Universal Pictures Digital Platforms Group pentru a dezvolta şi publica un joc video bazat pe acţiunea seriei TV „Heroes®". După cum probabil ştiţi, una dintre eroinele serialului era o mare stripariţă pe net.

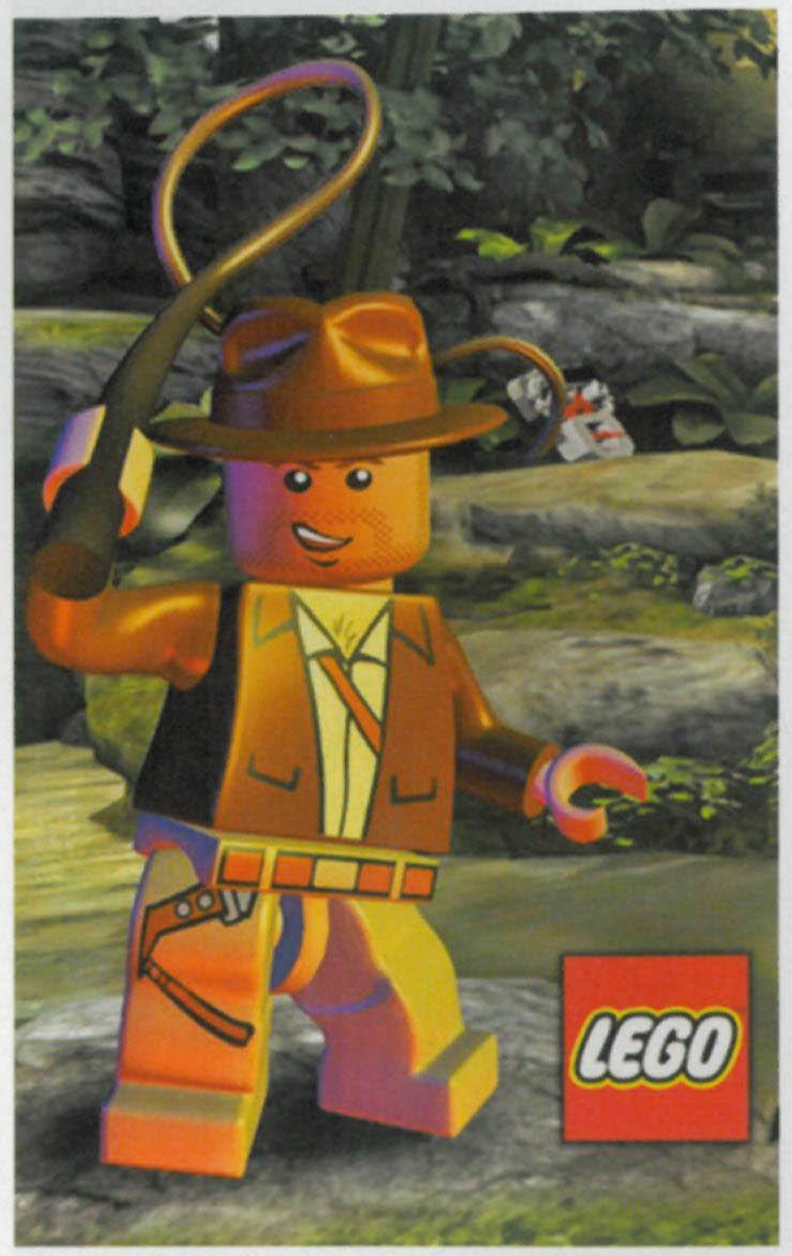
În Statele Unite, primul sezon al seriei regizate de Tim Kring a atras peste 14 milioane de spectatori pe săptămână, fiind unul dintre cele mai populare seriale în rândul publicului cu vârsta între 18-49 de ani. „Heroes" este în prezent difuzat în mai mult de 30 de ţări de pe mapamond şi a fost clasat de către revista Time în topul primelor zece emisiuni televizate în 2006. Nu toată lumea admiră supereroii cu chiloţii pe afară şi îmbrăcaţi în colanţi cu sclipici.

„Având o acţiune plină de suspans şi personaje deosebite, seria pare predestinată să devină un joc video," a afirmat Christian Salomon, vicepreşedinte al diviziei mondiale de licenţe a Ubisoft. „Jocul le va oferi oamenilor posibilitatea să interacţioneze direct cu universul captivant din „Heroes" şi suntem convinşi că-i va atrage atât pe fanii seriei, cât şi pe amatorii de jocuri video."

„Colaborarea cu Ubisoft la dezvoltarea jocului se anunţă a fi una foarte interesantă," a afirmat Tim Kring, producător executiv şi creator al „Heroes". „Ubisoft a dovedit de nenumărate ori că are capacitatea de a transforma licenţele în jocuri de excepţie".

Eu vreau să mă joc cu ăla care are ochelarii cu care vede prin zid şi care respiră prin piele sub apă !





LEGO INDIANA JONES

Încurajaţi de succesul celor două jocuri LEGO Star Wars, oamenii cu putere de decizie de la LucasArts (Forţa polimerului fie cu ei!) s-au hotărât să-l îmbrace în plastic pe bătrânul Indiana Jones şi să-l scoată în lume după lansarea celui de-al patrulea film din seria care m-a convins că arheologia se face cu biciul şi nu cu lopăţica şi târnăcopul cum vor ăia de pe Discovery să credem.

LEGO Indiana Jones este produs de aceiaşi oameni care au plastifiat Forţa în LEGO Star Wars (Traveller's Tales) şi va vedea lumina zilei în vara lui 2008 (probabil la scurt timp după lansarea din mai a lui Indiana Jones 4). Să-i fie aventura uşoară...

THE HUNT

Direct din Moscova, Buka Entertainment și Orion Games anunță primele detalii legate de jocul The Hunt. Este vorba despre un FPS în a cărui descriere întâlnim și nelipsita promisiune de a revoluționa acest gen.



Spicuim câteva dintre cele mai atrăgătoare elemente caracteristice ale jocului. Tehnologia AGEIA PhysX ne va permite nu numai să spargem fiecare geam, perete sau bibelou, dar ne va lăsa să și



folosim ca arme bucățile rezultate. Adică pui umărul într-un perete, dai cu el de pământ, scotocești prin moloz și arunci cu cărămizile după Omul Negru. Personajul principal nu este un super soldat antrenat de Chuck Norris, ci un om de pe stradă care se nimerește să fie într-un moment nepotrivit la locul nepotrivit. Așa că nu va avea prea mari șanse într-o luptă mano a mano, ci va trebui să folosească tertipuri mișelești. Adică: Stealth! Se ascunde în spatele banditului și printr-o serie de combinații speciale îi va rupe fâșul. Ce am putea cere mai mult decât să fie mai bun ca Bioshock?



CHIP SPECIAL AUTOMOBILUL VIITORULUI

Începând cu data de 26.08.2007, la chioșcurile de presă din toată țara poate fi găsită o nouă ediție a revistei CHIP Special, dedicată tehnologiilor de navigare și entertainment în mașină. Revista își propune să ofere cititorilor deopotrivă soluții pentru alegerea sistemelor potrivite în funcție de necesități, configurația mașinii și de buget, precum și toate uneltele și indicațiile necesare pentru utilizarea acestora cu maximum de eficiență. Sunt analizate soluțiile de navigare disponibile pe piața autohtonă, ca și produsele destinate destinderii șoferului și pasagerului la drum lung sau în aglomerațiile urbane, începând cu deja simplele MP3 playere și până la sisteme de redare DVD/DivX cu ecrane LCD în bord, pe plafon, pe tetieră, în parasolar și chiar în oglinda retrovizoare. Sunt prezentate, de asemenea, sisteme de navigare formate din laptop și software, PDA și GPS, precum și configurații CarPC. Nu au fost uitate ghidurile de cumpărare și testele de PDA-uri cu GPS. La cele prezentate mai sus se adaugă prezentări ale celor mai noi și mai bune programe de navigare de pe piață, sfaturi pentru configurarea rutelor online și suite de aplicații shareware utile pentru PDA. CHIP Special conține concursuri inedite, cu premii în receiver-e GPS și aplicații de navigare. Vă invităm, așadar, ca din 26.08.2007 să căutați revista la chioșcurile de presă din orașul vostru!



www.chip.ro

DUKE NUKEM PE XBLA

George Broussard, marele boss de la 3D Realms, a declarat că Duke Nukem s-ar putea să apară și pe Xbox Live Arcade. „Am discutat cu oamenii de la Microsoft și avem o echipă care s-ar putea ocupa de portare. Momentan așteptăm 'binecuvântarea' celor de la Microsoft". Să sperăm că Microsoft o să dea undă verde proiectului, iar noi o să căpătăm ceva de făcut până la apariția eternului Duke Nukem Forever.



DEPENDENȚII DE MMO-URI NU SUNT PUSTNICI

Un studiu recent, realizat de Nottingham Trent University pe un eșantion de 1 000 de gameri „culeși" din întreaga lume, și publicat în CyberPsychology and Behaviour, a reușit să clatine mitul conform căruia jucătorii de MMO-uri sunt niște adevărați lupi singuratici. Să ne uităm puțin peste rezultate. Aproape 75% din cei intervievați și-au făcut prieteni on-line. Dintre aceștia, aproape jumătate s-au cunoscut în „spațiul real", iar unul din zece a reușit să-și „cunoască" (în stil biblic) „partenera de raid". Mai mult, în jur de 81% joacă alături de prietenii (sau familia) din viața reală. Circa 30 de procente au fost atrași (elfițele arată bine) de alt jucător (sau jucătoare), iar 40% preferă să poarte „discuții de suflet" cu prietenii din lumea cea virtuală și colorată. Acum vă las. Must... play... WoW. Oamenii ăștia au reușit mai mult decât mine în zece ani de bătut cârciumile. Damn you, real life!



DIRECTX 10.1 COMPATIBIL CU PLĂCILE DX 10

După ce mai multe site-uri au anunțat că DirectX 10.1 nu va avea support pentru plăcile DX10 și jumătate de planetă a început să-i înjure în cor pe cei de la Microsoft, 8800-uri și HD2900XT-uri se pregăteau să zboare pe geam, oamenii au început să-și descarce Ubuntu și probabil câteva mulțimi au plecat cu torțele spre Washington USA, se pare că Bill Gates și fiii sunt nevinovați de acuzele aduse. DirectX 10.1 se va înțelege de minune cu hardware-ul DX10 și tot scandalul a fost de prisos. Situația a fost lămurită de Sam Glassenberg, Lead Program Manager la Microsoft, într-un interviu telefonic acordat site-ului next-gen.biz. Ar fi fost prea de tot.

LIVE ARCADE PENTRU WINDOWS

O veste cum nu se poate mai bună. Microsoft s-ar putea să lanseze serviciul Live Arcade chiar din acest an. Această informație a apărut după evenimentul Gamefest 2007 care a avut loc în Seattle. O dată cu lansarea pentru Windows, Microsoft va trebui să înfrunte o concurență numeroasă reprezentată atât de portalurile de download cât și de platformele de distribuție digitală, exemplul cel mai cunoscut fiind STEAM. Cu ce titluri sunt în acest moment pe Live Arcade noi suntem siguri că se vor descurca foarte bine.





DISNEY INTERACTIVE STUDIOS ANUNȚĂ SERVICIUL DGAMER

Fanii jocurilor video Disney se vor putea conecta între ei din întreaga lume prin DGamer, o funcție inovatoare ce va fi lansată, pentru început, în America de Nord în mai 2008, exclusiv în toate titlurile Disney Interactive Studios pentru Nintendo DS. DGamer va oferi o comunitate în care jucătorii de jocuri video vor putea interacționa, personaliza și partaja conținut între consolele Nintendo DS, dar și pe computere folosind website-ul Disney.com. DGamer a fost timpul media briefing-ului Disney Interactive Studios la E3 Media & Business Summit 2007.

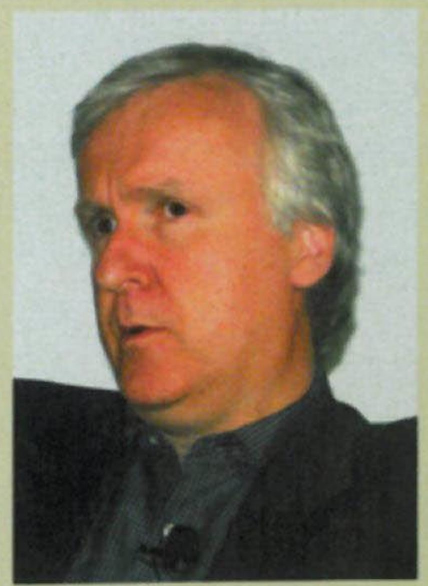
Folosind conexiunea Nintendo Wi-Fi în Nintendo DS, DGamer va permite jucătorilor să interacționeze și să facă chat între ei, local sau prin Internet. Utilizatorii DGamer vor putea crea avataruri personalizate, să-și facă noi prieteni, să facă chat cu prietenii, să vadă scorurile prietenilor, și să voteze în sondaje de opinie.

DGamer va fi inclus fără costuri suplimentare în jocurile Nintendo DS al Disney Interactive Studios ce vor apărea anul viitor, bazate pe francize populare, precum The Chronicles of Narnia: Prince Caspian și Spectrobes II.

UBISOFT ȘI 20TH CENTURY FOX ÎȘI UNESC FORȚELE PENTRU „AVATARUL"

Ubisoft, unul dintre cei mai importanți editori de jocuri video din lume, a anunțat că va dezvolta și publica un joc video bazat pe acțiunea filmului Avatar, de la Twentieth Century Fox. Avatar este următorul film ce va fi realizat de James Cameron, în a cărui filmografie se regăsesc: Titanic, True Lies, The Abyss, Aliens, The Terminator și Terminator 2: Judgment Day.

Avatar redă povestea unui fost pușcaș marin care este trimis fără voia sa pe o planetă necunoscută, plină de vietăți extraterestre. La fel ca un Avatar, un spirit uman aflat într-un corp străin, personajul se simte sfâșiat între două lumi, într-o luptă disperată pentru propria supraviețuire și pentru cea a speciilor indigene. Inițiat cu mai bine de zece ani în urmă, Avatar este primul film regizat de Cameron după succesul obținut în 1997 cu „Titanic". WETA Digital, câștigătoare a premiului Oscar și renumită pentru munca depusa la realizarea trilogiei "The Lord of the Rings" și a peliculei „King Kong" va integra un nou gen de imagine bazată pe noi tehnologii CGI pentru a transforma peisajul și personajele în imagini artistice 3D care vor cufunda publicul într-o lume necunoscută, plină de creaturi, personaje și peisaje incredibile.



„Suntem încântați să colaboram cu 20th Century Fox și James Cameron la realizarea acestui important proiect. Scenariul, intensitatea vizuală și efectele speciale reprezintă surse de inspirație excepționale pentru a crea o experiență interactivă unică", a afirmat Yves Guillemot, chief executive officer al Ubisoft. „Echipele de creație Ubisoft sunt nerăbdătoare să reconstituie peisajul 3D realizat de Cameron pentru a obține un joc care va cuceri atât pe fanii jocului, cât și pe cei ai filmului".

Lansarea jocului și a filmului sunt prevăzute pentru luna mai 2009.

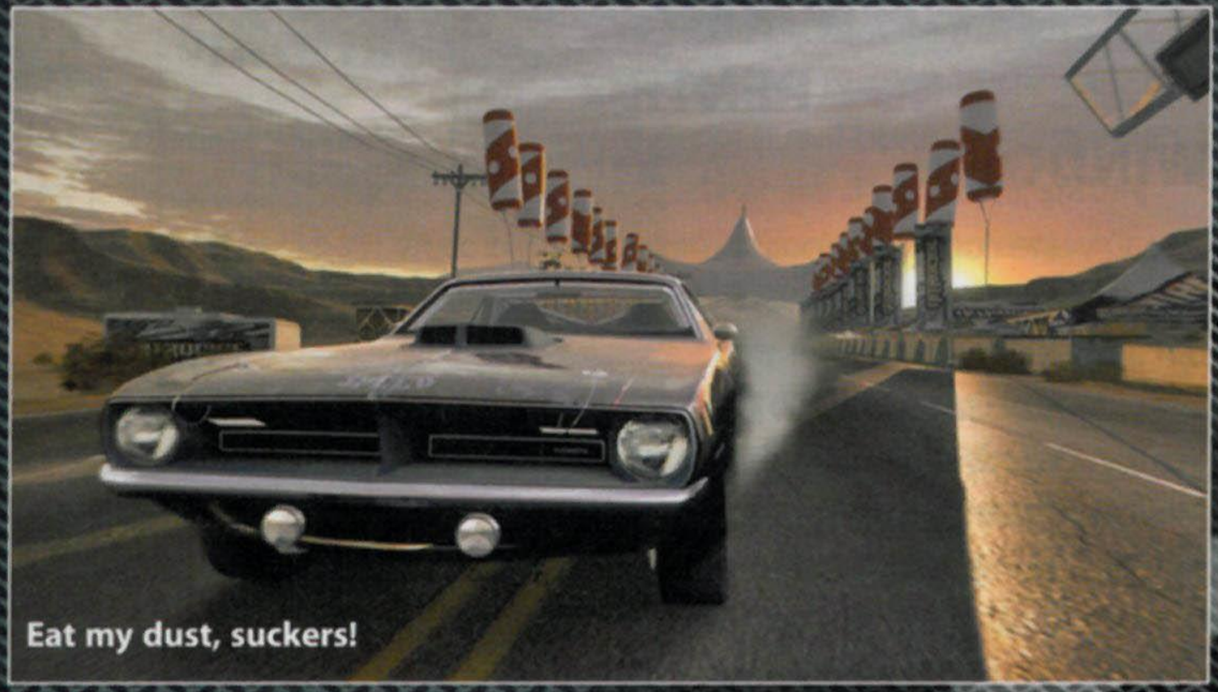
NEED FOR SPEED PROSTREET

Se rescrie istoria?

La prezentarea făcută la E3 jocului NFS: Pro Street, s-a făcut un anunț care a băgat în fibrilații tot omul amator de jocuri cu mașini. În NFS: Pro Street se reintroduce Damage pentru mașini. Adică ne vom întoarce un pic pe timpul lui NFS: Porsche Unleashed, care, după mine, a fost cel mai bun joc al seriei NFS. John Doyle, un producător al jocului, vine în sprijinul prezentatorului de la E3 și ne spune că, în sfârșit, s-au luat la cunoștință și doleanțele publicului larg și s-a implementat acest sistem de damage care, spune el, va fi ceva fantastic. Tot el declară că jucătorii de NFS cer în mod constant doar de trei ani de zile acest lucru, dar eu cred că mai degrabă o fac de șapte ani. Este o mișcare extraordinară făcută de EA, deoarece se vor recâștiga o mulțime de jucători care au migrat de la seria NFS, devenită din ce în ce mai arcade, către alte simulatoare mai serioase. Eu recunosc că nici nu am jucat NFS: Carbon, mulțumindu-mă să mă uit la cei din jur și să spun pas. Niciodată nu am avut o pasiune pentru folosirea unui parapet în luarea unei curbe sau pentru verificarea stabilității fiecărui stâlp de pe traseu fără ca măcar să apară o crăpătură pe parbriz. Dar acum... ehee... acum se schimbă calimera.

Fără poliție!

Nu se spun prea multe despre povestea din spatele jocului, dar nici nu cred că este prea mult de spus. EA a trecut peste teribilismul curselor ilegale de stradă și a ajuns la chestii mai serioase. De această dată nu ne vom mai alerga prin orașe, evitând traficul nebun și fugind atât de poliție, cât și de restul competitorilor. Traseele vor fi unele dedicate în mod exclusiv curselor organizate la sânge și care sunt copiate după piste consacrate ale genului. John Doyle chiar se bate cu pumnii în piept cât de reale sunt zonele prin care ne vom da cu mașina, ținând să puncteze foarte clar că a fost prin diferite părți ale lumii pentru a face copii la indigo ale traseelor. Nu știu câtă lume îi va verifica spusele, dar trebuie să îl credem pe cuvânt.



Eat my dust, suckers!

Cu cheia franceză într-o mână

Pregătiți-vă pentru o experiență originală oferită de EA cu niște mașini pe care puțină lume a avut posibilitatea să le testeze într-un joc până acum și mai puțină lume în viața de zi cu zi. În mod normal, mașinile ProStreet sunt destinate curselor drag și sunt ușor recunoscute datorită roților din spate supradimensionate pentru o aderență mai bună și motoarelor supraalimentate V8 de capacitate foarte mare. NFS Pro Street va avea, după spusele producătorilor, cea mai mare bază de date cu piesele custom oferite pentru a îmbunătăți performanțele mașinilor. Mii de șaibe și șuruburi de la cei mai mari producători de astfel de piese vor fi puse la dispoziția jucătorului, mărind considerabil timpul petrecut în atelier, unde vom căuta soluția perfectă pentru bolidul ales de noi. Se pare că această personalizare a mașinilor chiar le va pune bețe în roate celor care nu prea știu cum arată o șurubelniță sau o bujie (de ex. eu) deoarece nu se va păstra sistemul clasic de evaluare a performanțelor unei piese. Astfel, ele nu vor mai purta nume care vorbesc de la sine (turbo kit 1-2-3 ș.a.m.d.), ci adevăratele lor nume cu care se găsesc pe piață. Soluția găsită de EA la această problemă este una foarte interesantă. Așadar, fiecare jucător care se simte maestru constructor de mașini va putea pune pe net configurațiile considerate a fi cele mai potrivite pentru o mașină în parte, iar cei care nu se descurcă singuri vor putea da jos direct din joc schițele dorite. Mă abțin totuși de la a lua de bune aceste declarații deoarece nu cred că ne vom prinde urechile chiar în halul ăsta la personalizarea mașinii. Aș putea da un singur motiv: prețurile pieselor vor vorbi de la sine.



Sayoko Ohashi





Krystal Forscutt



Fotorealistic Beaver

Din punct de vedere grafic, jocul se vrea a fi o mare capodoperă. Interviurile cu producătorii și filmulețele puse la dispoziție publicului larg lasă să se înțeleagă faptul că NFS Pro Street va fi unul dintre jocurile a căror grafică sfidează realitatea. Deși s-a lăsat deoparte o mare parte din personalizarea grafică a mașinilor (fără neoane sau alte idioțenii), mașinile și traseele vor fi ceva nemaivăzut. De departe, după cum spun și producătorii, cea mai mare importanță i s-a acordat fumului. Fumul scos de roți când faci un burn-out, fumul scos de motor când a crăpat, fumul scos de țeava de eșapament a mașinii din față, ce mai... fumul va vinde produsul. Acest lucru nu îl spun eu, ci același John Doyle care într-un interviu de trei minute a vorbit mai ceva ca renumitul Ilie Dobre. Unul dintre cele mai impresionante lucruri legate de fum pe care le-am văzut în filmele de prezentare este momentul în care el se învârte pe roată când unul dintre prezentatori face un burnout pe loc. Nu mai vorbesc despre cel în care același individ se învârte pe loc până când mașina aproape nu se mai vede de fum.



Vecine, ai un cablu de curent?

În momentul în care dai cu mașina de un perete, să te aștepți la un adevărat festival al bucăților de metal, fibră de sticlă și plastic, care vor sări în toate părțile. Sistemul de damage vrea să fie foarte avansat, fiecare componentă a mașinii acționând și dezasamblându-se separat de rest. Dacă vei trosni doar oglinda de o margine a mantei, aceasta va rămâne agățată într-o sârmă și îți va cloncăni tot drumul ca să te enerveze. Și asta nu este tot. În funcție de cât de tare dai de parapete, mașina se va resimți și se va comporta pe potrivă. Gata cu arcade-ul! Woohoo!!! In your face!

Chiquitas!

Nici un NFS care se respectă nu poate fi lipsit de aportul calitativ al măcar unei tipe mișto care să se fâțâie prin fața șoferilor, distrăgându-le atenția. De această dată, vom avea parte de două bucăți marca Eva. Una dintre ele este (ab)originară din Australia și este o fostă participantă la un Big Brother cu canguri. Se numește Krystal Forscutt și a apărut în poziții destul de dezvăluitoare printr-o gașcă de reviste, inclusiv prin FHM. Cea de-a doua reprezentantă a sexului frumos și deștept foc este Sayoko Ohashi, cunoscută (de voi poate, că de mine nu) din filmul Shin Onimusha: Dawn of Dreams.

Încheind cu ce a fost mai frumos din tot jocul, mă voi duce să gugălesc niște poze mai indecente cu cele două dive și să mă mai uit o dată la filmele demonstrative din joc, căci tare frumoase sunt.

■ **Koniec**

- **Producător** EA Games
- **Distribuitor** EA
- **ON-LINE** www.ea.com/nfs/prostreet
- **Data lansării** noiembrie 2007



Walker, polițist spațial

SPACE SIEGE

Asaltul ultimei frontiere

Dintre toți pretendenții la coroana lui Diablo II, Dungeon Siege s-a aflat cel mai aproape de tronul jocului care a dat tonul uneia dintre cele mai mari isterii din istoria jocurilor pe calculator. Oamenii de la Gas Powered Games nu s-au mulțumit cu locul al doilea, au încărcat catapultele și au asaltat pentru a doua oară fortăreața ocupată de același Diablo II. Din nou, slujbașii aflați „în serviciul" lui Dungeon Siege 2 aproape au pătruns în sala tronului, dar și de data aceasta au scăpat ca prin urechile acului de acuzația de regicid. După două încercări eșuate - presupunând că scopul principal a fost răsturnarea lui Diablo din topurile gamerilor grăbiți - Chris Taylor și trupa lui de la Gas Powered Games s-au prins că este aproape imposibil să-l învingi pe Diavol la el acasă folosindu-te de propriile-i arme. O schimbare de tactică era absolut necesară și, prin urmare, Chris Taylor, materia cenușie din tărtăcuța lui Supreme Commander, a copt o idee măreață: „să fie în spațiu și să i se spună...*pauză de efect*... Space-ace-ace-ace Siege-iege-iege-iege!!!!".





Lumina de la capătul tunelului



Foc de voie

Siege-ul nostru carele ești în Space...

Recunosc că anunțul de la E3 m-a luat pe nepregătite. Ok, deștepții de la Gas Powered Games au văzut că Pământul nu mai suportă încă un hack and slash fantasy, așa că au mutat coșmelia în spațiu, i-au dat un nume demn de filmele proaste ale anilor '50 și se așteaptă să fie venerați pentru originalitatea ideii. Right! Ce ți-e și cu prejudecățile astea care, ale naibii, se mai și confirmă în 80% din cazuri. Totuși, având în vedere că am început să mă satur de fantasy, că personajele principale sunt Chris Taylor și trupa lui și că am ucis prin epuizare două mouse-uri în Dungeon Siege, le-am acordat prezumția de nevinovăție și am săpat puțin mai adânc în căutarea unor detalii care să mă convingă că Space Siege va fi mai mult decât un Dungeon Siege printre stele. N-am găsit prea multe, jocul fiind anunțat relativ recent. Crâmpeiele de informație „scăpate" de „piari"" și vreo două interviuri acordate de Taylor unor curioși n-au reușit să declanșeze o epifanie în scepticul din mine, însă s-au dovedit îndeajuns de interesante încât să-mi gâdile curiozitatea. Dar să vă spun ce-am aflat până acum.



A început dezinsecția!

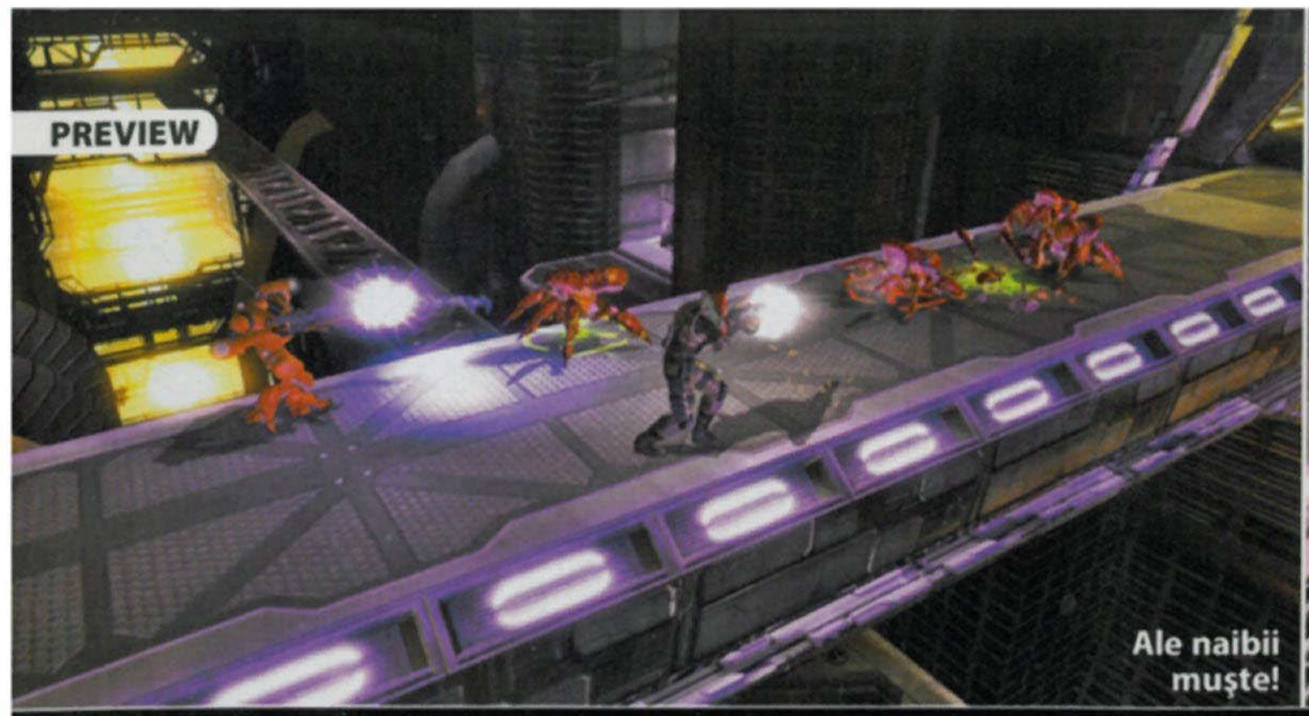
Pentru început, Taylor a recunoscut că în trecut personajele și povestea n-au fost principalele sale griji. Îi dau dreptate, în Dungeon Siege n-am rupt mouse-ul făcând scrolling prin conversații. În Space Siege, se laudă el, lucrurile vor sta cu totul altfel. Seth Walker, eroul asediului spațial (o să aflați în curând cine e și ce-i poate pielea) nu va fi o simplă grămăjoară de poligoane cu personalitatea unui dovleac, ci va deveni un personaj într-o poveste complexă, care nu va mai fi tratată ca o simplă scuză pentru un măcel de proporții galactice.



Trage, trântore!

„Deratizarea muștelor"

V-am promis că o să vă spun ce hram poartă sus-numitul Seth Walker. Să o luăm cu începutul. Omul, fășneț cum îl știm și mereu nemulțumit de poziția lui în Univers, a luat-o la pas printre stele în speranța că spațiul cosmic se va dovedi o gazdă mult mai tolerantă la măgăriile lui decât bătrânul Pământ. ISCS Chrysanthemum, prima navă-colonie, a părăsit Terra în anul 2056. În următorii 138 de ani, optsprezece asemenea nave și-au luat zborul către stele, fără ca vreuna să găsească o planetă prietenoasă, unde să-și „verse" încărcătura. Incapabile să-și îndeplinească misiunea, navele s-au transformat în stații spațiale permanente, iar povestea noastră s-ar fi terminat aici dacă pe radarele coloniștilor n-ar fi apărut Elysium IV, un „bolovan" capabil să-i suporte pe mofturoșii pământeni. Odată înfipt în solul „elizian" sapiensul nu și-a făcut renumele de râș și, într-un timp record, a reușit să-i scoată din sărite pe băștinași (rasa



Ale naibii muşte!



Mândru mi's, implanta-m-aş

Kerak), o clică de alieni cătrăniţi, asemănători goangelor din Starship Troopers. „Insectoizii" n-au stat mult pe gânduri, au pus mâna pe furcile laser şi pe coasele ionice şi, intr-un final, au reuşit să alunge paraziţii bipezi de pe planetă. Mai mult, hotărâţi să scape Universul de gunoaie, bătăioşii Kerak au invadat Terra. Oamenii, acum o rasă pe cale de dispariţie, şi-au înghesuit „reprezentanţii" în cinci navete şi i-au catapultat în vidul cosmic, cu speranţa că vor supravieţui îndeajuns de mulţi încât să nu se ajungă la incest atunci când vor fi nevoiţi să reclădească civilizaţia umană. Ghinionul i-a urmărit în continuare pe sărmanii oameni, patru nave fiind distruse în timp ce încercau să spargă blocada extraterestră. Viitorul devine şi mai sumbru (shhh, ei nu ştiu asta) atunci când soarta umanităţii ajunge în mâinile unui inginer din echipajul navetei Armstrong, singura „supravieţuitoare" a măcelului intergalactic.

Keep talking. Seth Walker.

Inginerul Seth Walker, văr bun cu artistul Johnny Walker şi individul pe care îl vom controla pe tot parcursul jocului, se trezeşte subit în postura de salvator al viitorului umanităţii. În spaţiu. Ca orice inginer-erou, Walker pune mâna pe cheia franceză, scoate şurubelniţa din cizmă şi tranzistorii explozivi din şerpar şi porneşte cruciada împotriva alienilor infiltraţi la bordul cosmeliei spaţiale Armstrong.

Taylor a recunoscut că în procesul de creaţie al unui joc din specia lui Dungeon Siege, dialogurile de calitate şi un voice acting decent au fost considerate un lux şi au primit atenţie doar în măsura în care aceasta nu dăuna celorlalte elemente (nu trebuie să vă spun care, dependenţilor de Diablo!) considerate esenţiale. În Space Siege, situaţia se va schimba, promite acelaşi Chris Taylor. În primul rând, personajul principal, Seth Walker, se va distanţa considerabil de tiparul eroului mut din H&S-ul clasic. Nu este o bucată amorfă de lut care ne este dată spre modelare la începutul jocului, este un personaj în toată puterea cuvântului. „Este Gordon Freeman al nostru, doar că poate să vorbească. Şi are ceva care te face să-l placi" glumeşte Taylor. Duse vor fi şi NPC-urile a căror singură slujbă e să vagabondeze prin peisaj în aşteptarea „comisiei de recrutare". Seth va salva omenirea însoţit doar de companionul său robotic, HR-V, o minune portocalie a tehnicii moderne.

Minitehnicus în spaţiu

Povestea va evolua în funcţie de alegerile morale făcute „pe drum", ceea ce înseamnă că în mod sigur vom avea parte de câteva finaluri alternative (sperăm la cât mai multe). Partea cea mai interesantă este apariţia unei relaţii strânse între sistemul de dezvoltare al personajului şi bunul mers al storyline-ului. Se pare că direcţia în care „vor curge" evenimentele este dictată şi de modul în care îl „creştem" pe Walker. Nu este clar ce sistem „arpigistic" va fi adoptat în Space Siege, unul complet nou sau unul cu vag miros de Dungeon Siege 2, dar se pare că la bază vor sta implanturile cibernetice. Cu fiecare implant, Seth va prinde puteri noi, dar îşi va pierde o părticică de umanitate. Lucrul cel mai trist este că odată cu umanitatea dispare şi respectul semenilor. NPC-urile „organice" vor fi mult mai recalcitrante în faţa unei jumătăţi de om călare pe jumătate de robot şchiop. Pe de altă parte, dacă renunţaţi la binefacerile tehnologiei, pierdeţi acel sentiment de „uberness" pe care numai ochii cu raze X şi un braţ de metal cu bicepsul cât un pepene vi-l pot oferi, dar câştigaţi încrederea semenilor şi, odată cu ea, accesul la anumite ramuri (interzise cyborgilor) ale storyline-ului. Perspectiva este cât se poate de interesantă: rejucabilitate imensă, nu trebuie să auzim aceeaşi poveste dacă ne hotărâm să experimentăm un „build" nou. Câştig pe ambele planuri. Nu mai spun de problemele existenţiale pe care o să ni le punem între două bătăi cu insectele. Merită să-ţi sacrifici umanitatea pentru a salva rasa de la pieire? Mai mult, merită omenirea un asemenea sacrificiu? Dar dacă o poţi salva fără să plăteşti preţul suprem? Merită efortul? Sau ce-ar fi să vă salveze altcineva? Mda, atâta filosofie mi-a făcut sete. Băiete, o bardacă de ulei fin la băiatu', că-mi scârţâie maxilarul!

Space Stuff

Bineînţeles că s-a pus şi eterna problemă a „loot"-ului. Din ce aţi putut vedea până acum, Space Siege se îndepărtează din ce în ce mai mult de tiparul H&S-ului cel de toate zilele. Drept urmare, şi oferta de obiecte va suferi modificări. Taylor a promis că nu ne va împovăra cu o cantitate absurdă de obiecte, cum crede că a făcut-o în DS. Cum Space Siege nu este destinat exclusiv ahtiaţilor după „epice", sistemul de loot a fost regândit şi va deveni puţin mai exclusivist. În peregrinările sale, Walker se va împiedica de diverse device-uri şi implanturi pe care le va folosi pe pielea sa sau a prietenului său mecanizat. Nu ni s-a spus mai nimic despre instrumentele de frăgezit carnea inamicului, dar flinta SF pe care o puteţi observa în screenshot-uri îmi dă ceva speranţe.

Măcelul, că de la el a pornit totul, va fi, sper, atât pe placul muşchiului cât şi al creierului. Vor exista, bineînţeles, momente când vom scutura mouse-ul ca nişte posedaţi, dar şi situaţii în care un dram de minte ne va ajuta mai mult decât un chintal de implanturi. Un Chuck Norris futuristic, „implantat" până în măduva oaselor, nu va avea nicio reţinere în a da năvală ca orbetele în mijlocul hoardei invadatoare, pe când tradiţionaliştii alergici la tehnologie vor trebui să apeleze la armele specifice fiinţei umane: şiretenia, inteligenţa şi adaptabilitatea. Sper că oamenii de la GPC se vor ţine de cuvânt şi nu ne vor testa doar reflexele şi „mauşii".

Un alt feature cu care suntem „ameninţaţi" este o campanie multiplayer, unde patru jucători îşi vor da mâna întru stârpirea plăgii extraterestre.

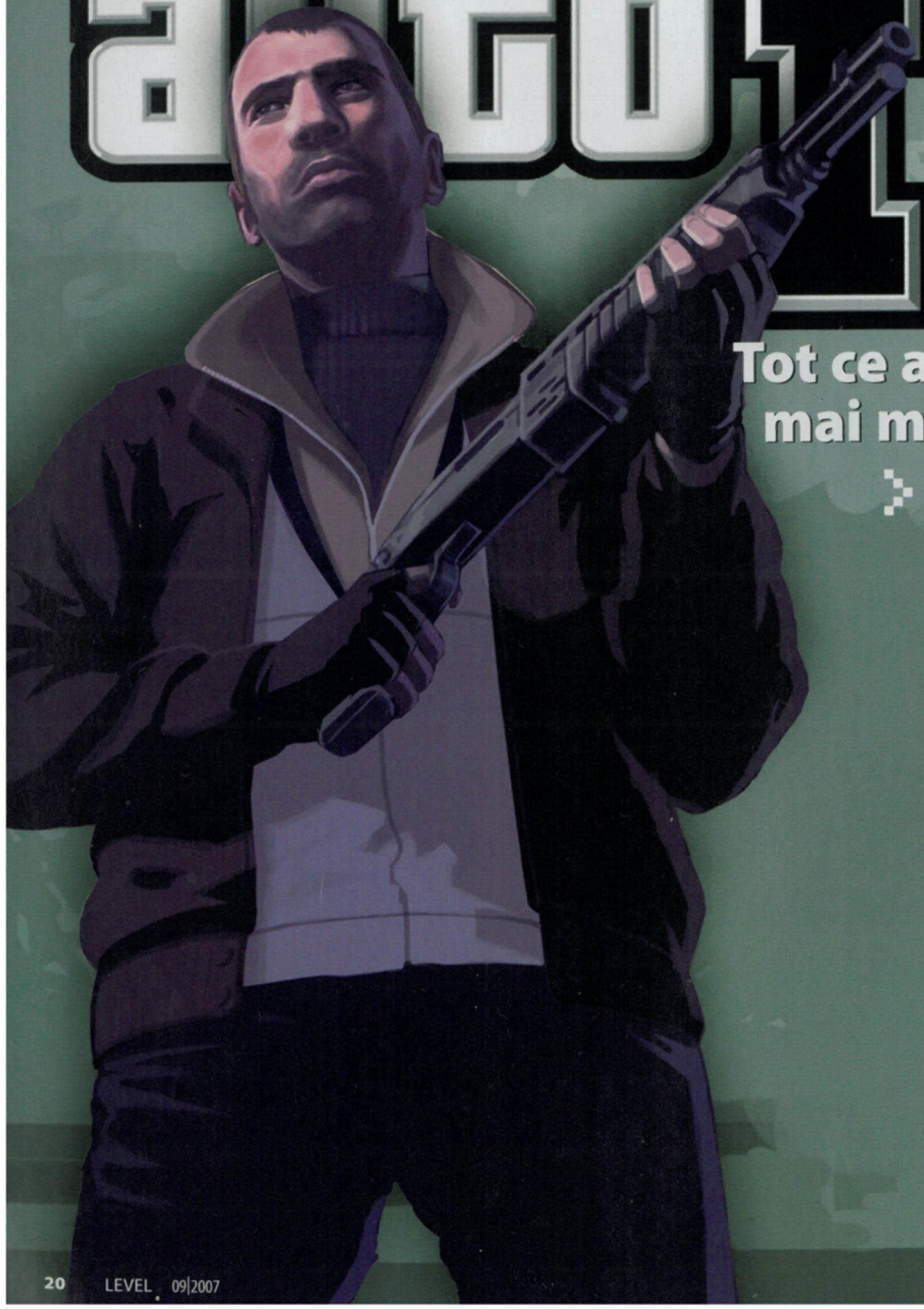
Future Siege

În ciuda numelui complet neinspirat, Space Siege se anunţă un titlu interesant. Promisiunile, ca de obicei, sună foarte bine şi sunt foarte curios dacă se vor regăsi toate în varianta finală care ne va lovi cândva în primul trimestru al anului 2008. Voi reveni cu amănunte după Games Convention unde, sper eu, Chris Taylor va fi mai darnic cu informaţiile.

■ cioLAN

- **Producător** Gas Powered Games
- **Distribuitor** SEGA
- **ON-LINE** www.spacesiege.com
- **Data lansării** trim. 1 2008

Grand Theft Auto IV



Tot ce a fost şi muuult mai mult decât atât

Trei litere cunoscute de o planetă întreagă. Chiar şi cei care nu au încercat în viaţa lor un joc video au auzit de GTA şi ştiu cu ce se ocupă. Bucurându-se de o asemenea popularitate, a fost de ajuns ca „GTA IV" să iasă din gura Rockstar pentru ca toată industria să înceapă să freamăte.

Dată fiind importanţa acestui joc, Grand Theft Auto IV a devenit subiectul unei bătălii aprige între Sony şi Microsoft, aceştia din urmă anunţând că de această dată Xbox va găzdui GTA-ul încă din prima zi. Mai mult decât atât, posesorii de console Xbox vor primi şi două „episoade" în plus, în exclusivitate, pentru care Microsoft a plătit nici mai mult, nici mai puţin de 50 de milioane de dolari. Vi se pare mult? Să vă spun atunci că suma poate fi amortizată, de exemplu, prin vânzarea a peste 110.000 de console Xbox 360 Elite. Tot mult? Atunci trebuie să menţionez şi faptul că seria GTA a trecut de mult de 50 de milioane de exemplare vândute şi Microsoft a încasat banii pe 12 milioane de 360-uri. Şi chiar dacă cifrele ar sugera că aceşti bani au fost prost investiţi, tot pe mâna celor de la Microsoft aş merge. Cele 50 de milioane pălesc pe lângă miliardul investit de EA în licenţa exclusivă NFL, mişcare care s-a dovedit a fi câştigătoare.

Răspunsul celor de la Sony ar putea veni sub forma unei ieftiniri a PS3-ului cu puţin timp înaintea lansării jocului, însă faptul că au pierdut şi această exclusivitate temporară se consemnează tot în dreptul loviturilor încasate. Analizând trecutul acestui joc, este lesne de înţeles de ce atâta agitaţie încă de la primul anunţ făcut de Rockstar. Vorba lui cioLAN, de când cu nebunia StarCraft II, a fost de ajuns ca Blizzard să spună că va fi un StarCraft II şi toată lumea a luat-o razna, atât de rău încât ediţia specială StarCraft: Battle Chest, lansată în 1999, a reuşit să reintre în Top 10 US. Pe scurt, Blizz a spus „Starcraft II" şi banii au început să curgă. Dar să revenim la seria GTA şi mai ales la ce surprize ne-a pregătit Rockstar pentru Grand Theft Auto IV.

Faceţi cunoştinţă cu Niko Bellic. Povestea lui începe în Europa de Est şi va fi continuată, cu ajutorul nostru, pe străzile din Liberty City, despre a cărui nouă înfăţişare vom vorbi puţin mai târziu. Impresionat de poveştile vărului său Roman, Niko se gândeşte că ar fi cazul să schimbe şi el coşmarul est-european pe „Visul american". Ajuns în Liberty City, constată că banii, maşinile şi femeile cu care Roman l-a ademenit existau doar în vise, în realitate vărul său ocupându-se de bunul mers al unei obscure firme de taximetrie. Nu numai că din declaraţia de avere lipseau banii, maşinile, implicit şi haremul, dar Roman era băgat şi în datorii şi implicat în afaceri cu tot felul de indivizi dubioşi. Ca şi în realitate de multe ori, „Visul american" rămâne doar o iluzie şi speranţele lui Niko se risipesc uşor pe străzile din Liberty City. În scurt timp, lucrurile se complică şi el se vede nevoit să revină la vechile metode, moment în care fiecare dintre noi va şti ce are de făcut. Chiar dacă nu ne vom revedea cu personajele din jocurile trecute, GTA IV vine cu mai multe nume noi. Little Jacob, bun prieten cu Roman, este un prosper traficant de arme la ale cărui servicii va apela şi Niko. Francis McReary este un poliţist corupt care ştie mai multe decât ar trebui despre trecutul lui Niko. Alte personaje anunţate sunt Tom Goldberg, Francis McReary, Elizabeta şi nu în ultimul rând Lola, specialistă în servicii. Veţi afla de care la iniţiativa lui Niko probabil.



Vă interesează o insignă?

O viaţă încărcată

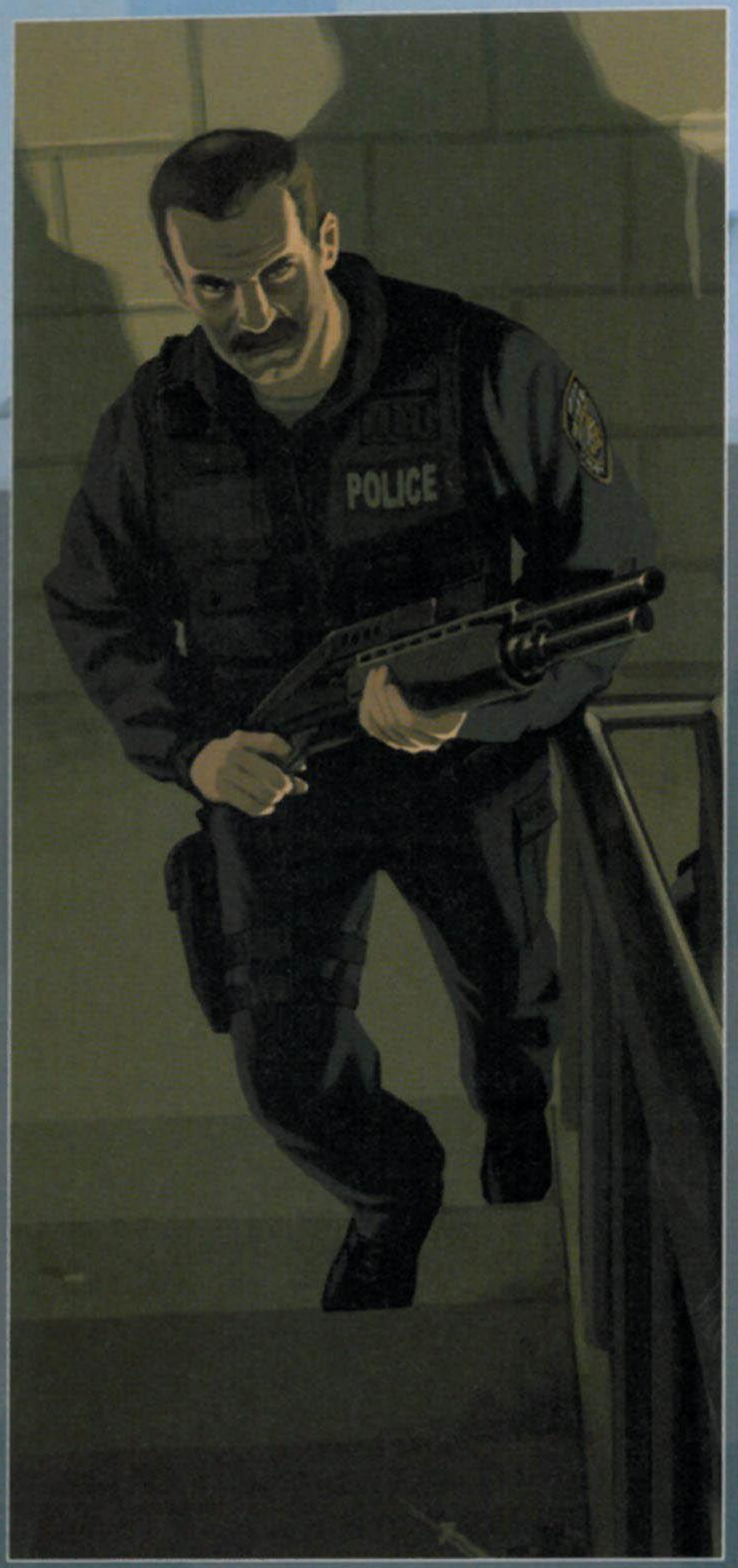
În GTA IV, producătorii au accentuat importanţa scenariului în gameplay-ul jocului. Nu avem nici povestea clasică în care eşti sărac şi după câteva mii de maşini furate, oameni călcaţi şi gloanţe trase devii „ghetto fabulous" şi nici nu te lupţi pentru fiecare bucăţică de asfalt din oraşul tău înfruntând toată crima organizată. Acum avem un scenariu mult mai apropiat de realitatea anului 2007, iar desfăşurarea evenimentelor va fi puternic influenţată de deciziile pe care le luăm. Chiar dacă povestea asta este prezentă în descrierea multor jocuri, în GTA IV nu va conta doar pentru cine şi cum lucrăm sau pentru ce soluţie optăm într-o situaţie dată cu câteva variante de răspuns. Până şi ceea ce facem în „timpul nostru liber" va influenţa firul narativ al vieţii noastre. La „muncă" va fi mult mai lejer, ne vom putea ocupa de mai multe misiuni în acelaşi timp, iar unele dintre ele pot fi rezolvate şi pe parcursul mai multor zile. Ideea este să profiţi şi în alt fel de atmosfera şi posibilităţile din GTA IV. Libertatea de



Cu care vrei să mergi?



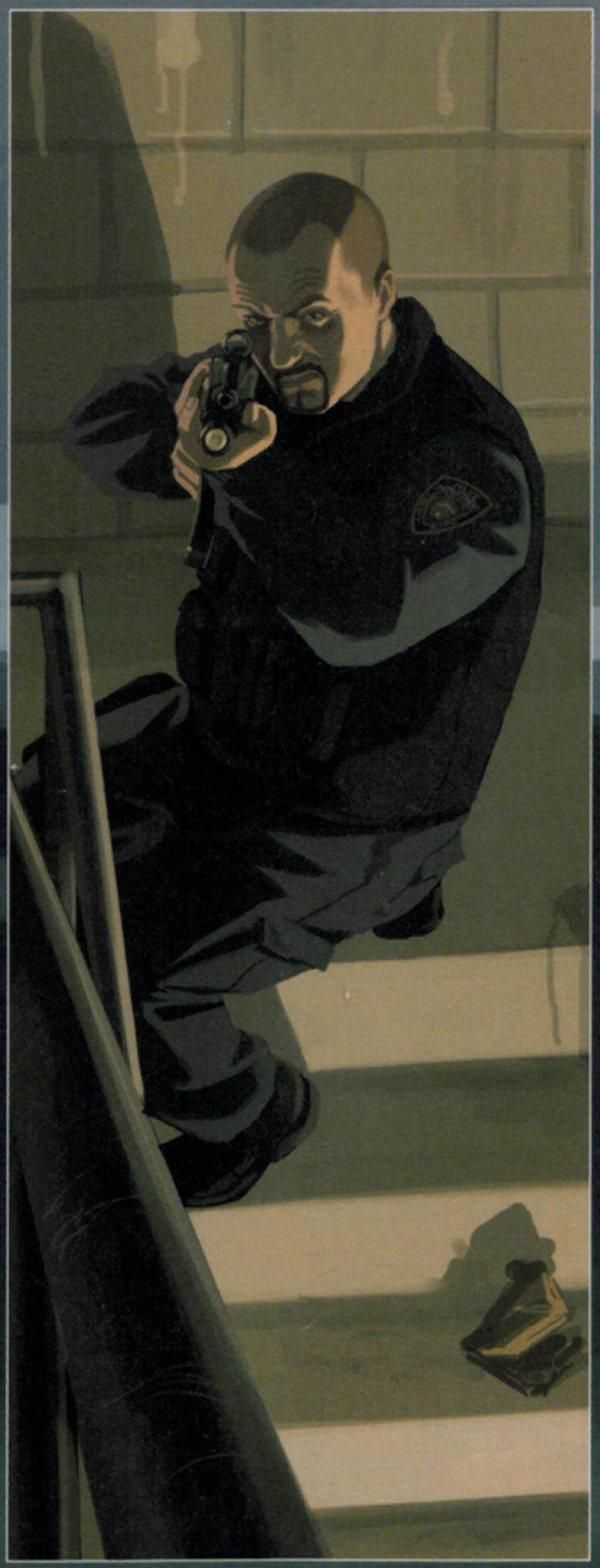
Turul oraşului la pas.

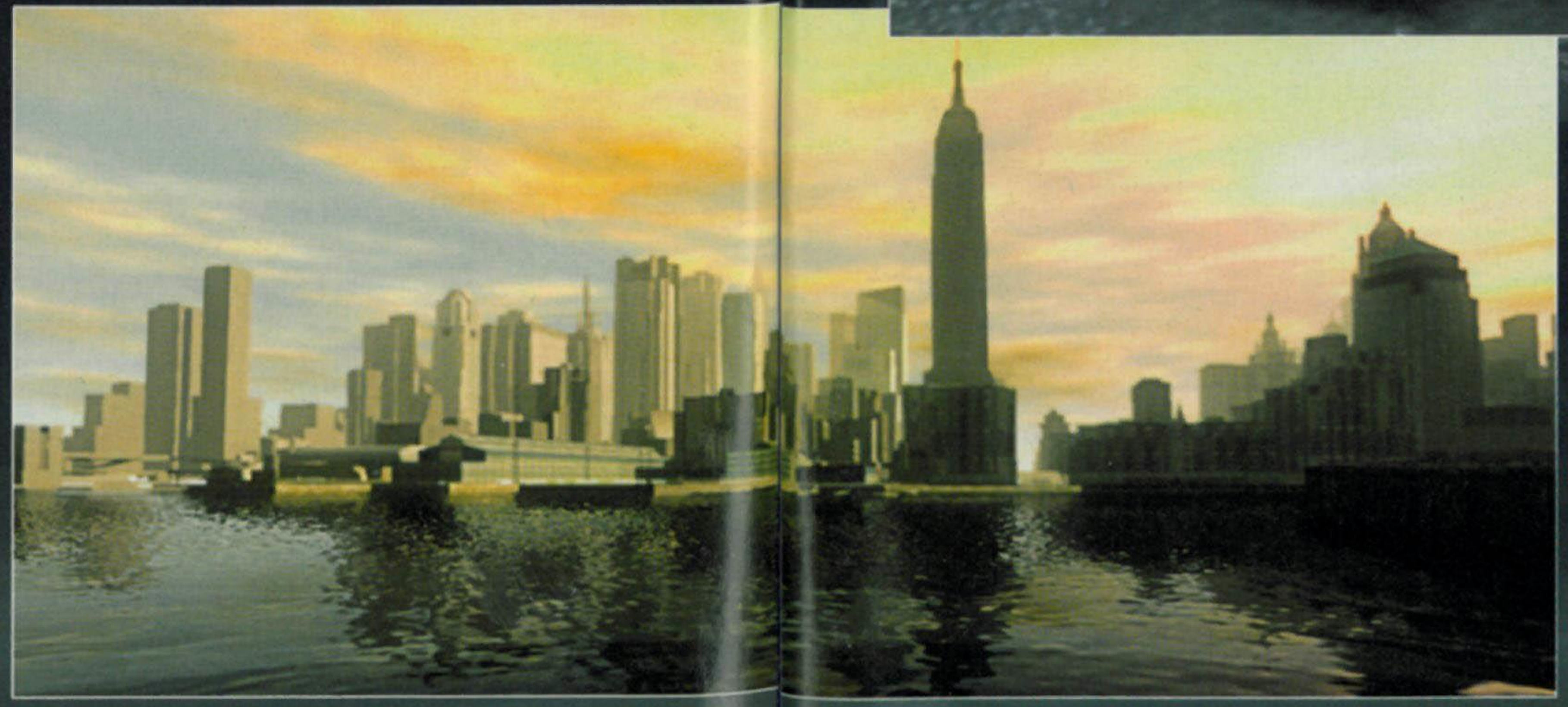


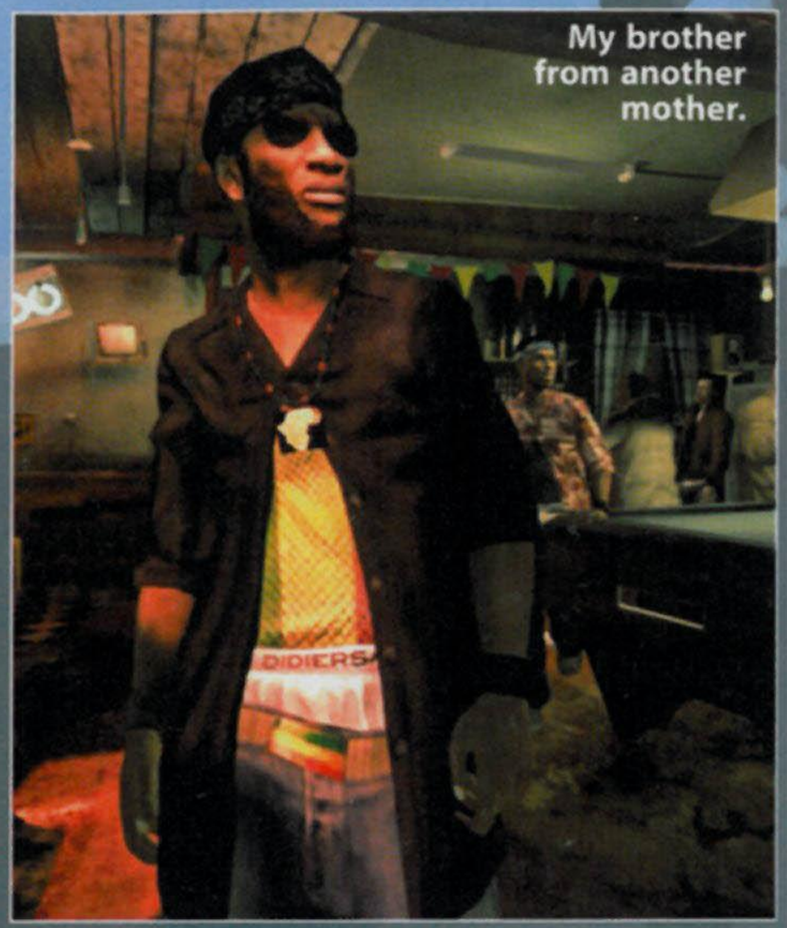


Niko se simte foarte bine în America.

acțiune, marcă înregistrată Rockstar, trebuia dusă mai departe. Producătorii sunt puși în fața dificilei misiuni de a face un pas important înainte față de capitolul III, iar GTA IV trebuie să creeze o prăpastie cel puțin la fel de mare ca aceea lăsată în urmă de GTA III și ai lui urmași. Chiar dacă, spre deosebire de San Andreas, nu vom mai putea să mergem la sală sau să ne îndopăm cu junk-food (la aspectul lui Niko putem schimba doar hainele), viața în Liberty City va fi extrem de încărcată. Banalul telefon mobil va juca un rol foarte important în joc. Cu ajutorul lui, Niko va putea să contacteze diferite persoane atât pentru afaceri (arme, misiuni sau transport), cât și pentru momente de „relaxare". Se pare că tot cu ajutorul telefonului mobil vom putea accesa și modul de multiplayer, despre care nu s-au pomenit alte detalii. Bine măcar că a fost confirmat. De asemenea, vom avea și acces la internet din anumite locații, iar unul din lucrurile pe care le vom putea face va fi să ne upload-ăm „CV-ul" pe net. Libertatea de mișcare este și mai mare acum, una din premierele acestui joc fiind reprezentată de posibilitatea de a ne putea cocoța într-o mulțime de locuri (scări de incendiu, stâlpi etc.). Pe lângă acțiunea în sine și plăcerea de a-l vedea pe Niko dirijând traficul din vârful unui semafor, deplasarea pe a treia axă va da o perspectivă nouă asupra gameplay-ului. Să trecem și la metodele de deplasare mai puțin solicitante. Niko este doar un est-european și cu siguranță nu pasionat de prea mult mers pe jos. Și dacă ar fi, Liberty City nu este un oraș pe care să-l bați cu piciorul. Avem în primul rând mașinile, pe care le lăsăm deoparte câteva momente, există transport în comun, autobuze și o linie de metrou, putem folosi ambarcațiuni și putem pilota elicoptere. În stațiile de autobuz, probabil și la metrou, vom putea să verificăm până și orarul după care circulă. Very nice touch! Chiar aștept să fug în miez de noapte după ultima cursă spre Bronx, cu nume de cod Bohan în Liberty City. Probabil unii dintre voi vor fi puțin dezamăgiți de absența avioanelor, explicația producătorilor fiind că nu am fi avut unde să le pilotăm. Mașinile din GTA IV nu se vor mai fura atât de ușor, doar suntem în 2007. Partea bună este că Niko se pricepe la hotwiring, însă tot ne va lua ceva timp, spre deosebire de jocurile trecute. Vom sesiza o îmbunătățire în felul în care se conduc mașinile, avem mai multe camere la dispoziție și portbagajul mașinilor va putea fi folosit. Suntem asigurați că s-au făcut progrese și la modul în care se comportă mașinile, capitol extrem de important în GTA IV. Se mai știe și faptul că în momentul în care folosim armele, camera se va muta deasupra umărului, vom putea bloca ținta pe inamici și un crosshair va apărea pe ecran. Rockstar nu a anunțat ce arme vor fi disponibile în joc și nici nu văd de ce ar fi făcut-o având în vedere că există o armată de oameni care analizează fiecare imagine. Astfel au fost descoperite următoarele arme: Desert Eagle, Remington 870, Glock, MP5, G3SG, SPAS-12, MP4, AK 47 și probabil multe altele ne așteaptă să ne fie de folosință, voință să fie. Și atenție… pentru că AI-ul polițiștilor din GTA IV ne va da mai mult de furcă. De asemenea, în GTA IV civilii vor da o mână de ajutor polițiștilor aflați în căutarea noastră, așa că eu propun să-i executăm „on sight".







My brother from another mother.



O fi proprietate personală sau „împrumutată"?

Welcome to the City!

Un lucru pe care s-a pus accentul a fost felul în care percepem viața în Liberty City. Totul va fi cât se poate de natural și în același timp extrem de diversificat. Străzile vor fi pline de viață în timpul zilei, în timp ce noaptea orașul va avea cu totul altă față, iar în anumite cartiere pot apărea și probleme. Planul este ca Liberty City să reproducă atmosfera New York-ului la un nivel care nu a mai fost atins până acum în jocurile video. Oamenii întâlniți pe străzile orașului vor avea diferite preocupări, unii își văd de drum, alții așteaptă autobuzul, citesc ziare, stau pe bănci, se bușesc în tine, se bat între ei s.a. Fiecare își găsește ceva de făcut și nu o să întâlnești doar coloanele de oameni care își văd liniștiți de drum.



Numai bună de eliberat trotuarele.

Patru din cele cinci cartiere ale New York-ului au fost recreate și redenumite. Vom avea așadar Algonquin (Manhattan), Dukes (Queens), Bohan (Bronx), Broke (Brooklyn) și o parte din New Jersey, care se va numi Alderney. Ca suprafață nu este la fel de mare ca San Andreas, însă producătorii au anunțat că în Liberty City nu vor fi zone nefolosite. Liberty City devine cel mai mare oraș din seria GTA, iar asemănările cu New York-ul sunt extraordinare, de la felul în care sunt dispuse cartierele și străzile, până la clădirile și locațiile reproduse în joc. Trebuie spus că străzile vor avea nume în GTA IV, mașinile vor fi dotate cu sisteme GPS, iar săgețile ajutătoare nu vor mai fi folosite. Există posibilitatea ca unele cartiere să fie deblocate doar pe parcursul jocului, însă acest lucru nu a fost confirmat până acum. Un lucru impresionant este faptul că, din momentul în care ai intrat în joc, nu vei mai fi deranjat de niciun „loading screen" orice ai face. Poți să intri și să ieși din clădiri, să folosești orice vehicul, să faci absolut ce vrei, totul va curge fără întreruperi, exact ca un film. La această reușită a contribuit și noul engine grafic folosit de cei de la Rockstar. „Rockstar Advanced Game Engine" – RAGE a mai fost utilizat o singură dată, în jocul Table Tennis. RAGE va fi susținut de un engine fizic și de euphoria, care se va ocupa de animația personajelor și, din ce s-a văzut până acum, face o treabă extraordinar de bună. Dacă orașul trebuie să fie natural și povestea cât mai realistă, nu se putea ignora nici animația personajelor, la care este loc de progrese față de jocurile trecute.

Două rele, nu contează

Pe final, o să amintesc și două vești mai puțin bune. Prima ar fi că jocul nu este anunțat și pe PC, însă suntem oarecum obișnuiți cu această tactică. Sperăm ca și de data aceasta GTA să ajungă, chiar dacă la un an diferență, și pe platforma pe care a prins viață. A doua veste este că GTA IV a fost amânat atât pe PS3, cât și pe 360 și nu va mai fi lansat în luna octombrie. Justificarea? Vor un produs mai bun, bineînțeles, așa că noi ne vom plimba prin noul și fascinantul Liberty City doar în 2008. Avem răbdare, nu e problemă, la ce toamnă încărcată ne așteaptă. Important este că aventura începută de DMA Design (actual Rockstar North) în lumea 2D cu primul GTA, acum nouă ani de zile, continuă în forță.

■ **Rzarectha**

- **Producător** Rockstar North
- **Distribuitor** Rockstar Games
- **ON-LINE** www.rockstargames.com/IV/
- **Data apariției** 2008

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

Multiplayer la puterea a doua

Am fost suficient de norocos să pun mâna pe cea mai nouă versiune Open Beta a unuia dintre cele mai așteptate jocuri ale anului și trebuie să recunosc că mă declar mulțumit. Despre joc, numai de bine. În cadrul testului, Splash Damage a pus la dispoziția amatorilor o singură hartă de multiplayer, intitulată Valley, unde forțele pământene din cadrul Global Defense Force au misiunea de a dejuca planurile Strogg-ilor, care urmăresc să contamineze un sistem de alimentare cu apă și să transforme populația locală în pocitanii. Pare puțin, dar s-a dovedit a fi mai mult decât



Kakamaka, specialist în arme grele

suficient pentru a-mi face o părere despre Enemy Territory: Quake Wars, cea mai nouă creație a studioului care ne-a oferit excelentul Wolfenstein: Enemy Territory. Așadar, să-i dăm drumul.

Strogg vs. GDF

Valley este un teren de joacă vast și complex, însă numărul de vehicule este suficient de mare pentru a le permite jucătorilor să acopere distanțe mari într-un timp cât mai scurt, iar obiectivele sunt bine delimitate, conflictul dintre GDF și Strogg desfășurându-se pe etape stabilite dinainte. În cazul de față, GDF are misiunea de a construi un pod și de a escorta un MCP (Post Mobil de Comandă) în inima unei baze Strogg, ce trebuie neapărat cucerită pentru a lansa asaltul final asupra obiectivului principal. Următoarea mișcare o reprezintă dezafectarea unui generator de scut și dinamitarea instalației cu ajutorul căreia Strogg-ii încearcă să-și spună punctul de vedere. Dar faptul că Strogg-ii apar cât ai bate din palme la fiecare întâlnire nu-i ajută deloc pe pământeni, sângerosul conflict dintre cele două tabere transformându-se adesea în bătălii viscerale cu valențe cinematice imposibil de descris în câteva cuvinte. În aceste condiții, succesul unei misiuni depinde numai de spiritul de echipă și buna coordonare dintre membrii acesteia.

Fiecare facțiune este alcătuită din combatanți împărțiți în câte cinci clase cu abilități speciale – medic, asalt, suport, inginer și lunetist, similare celor din Battlefield 2142 și ușor de înțeles, dar cu mici diferențe. De exemplu, jucătorii care aleg să joace din postura lunetistului (Covert-Ops, în cazul forțelor GDF) vor constata cu plăcere că se pot deghiza în Strogg-i sau oameni, în funcție de tabăra din care fac parte. Ineditul nu se oprește aici, clasele Strogg având la dispoziție un număr sensibil mai ridicat de abilități speciale, dintre care se remarcă posibilitatea clasei Constructor de a repara vehicule sau piese de artilerie de la distanță cu ajutorul unei drone, Tehnicienii, ce pot transforma un cadavru GDF în punct de spawn, și Opressor-ii, care pot crea câmpuri de forță pentru a se apăra de gloanțele inamice, iar la nevoie declanșează o devastatoare rază laser expediată de pe o stație orbitală. Ambele tabere se laudă cu clase (Covert-Ops, respectiv Constructor) ce pot chema întăriri sub forma unor radare, piese de artilerie, turete automate anti-vehicul și anti-personal.





Mmm... homo sapiens la grătar



M-a făcut mama constructor



Ajunge, m am cărat l mare



Lansez contramăsurile!

La capitolul motorizare, GDF stă destul de bine, oamenii având la dispoziție câteva ATV-uri, un Jeep, un transportor blindat, un tanc, un elicopter de atac și unul de suport, ce poate găzdui doi mitraliori amplasați de-o parte și de alta a elicopterului, însă vehiculele Strogg sunt, de departe, mult mai interesante. Cele mai impresionante unități Strogg sunt un uriaș mech pășitor, ce sculptă moartea în orice direcție rotind corpul principal pe 360 de grade indiferent de direcția de mers, și un jet-pack dotat cu lansator de grenade, ce-i conferă ocupantului mai multă mobilitate. De remarcat că vehiculele, de orice nație ar fi ele, sunt foarte manevrabile, cu excepția zburătoarelor pe care zăpăcitii le-ar face praf imediat după decolare dacă n-ar exista stabilizatoare.

Caft prin Beta

Jucând când de o parte, când de cealaltă, am remarcat că există un mic dezechilibru între cele două facțiuni, balanța înclinând ușor în favoarea Strogg-ilor, preferații mei. Arsenalul Strogg pare mai puternic, unele arme fiind mai precise decât echivalentul lor din curtea adversă, iar tacticile defensive pe care le-au pus în aplicare s-au dovedit a fi (parcă) mult mai eficiente comparativ cu cele aplicate de jucătorii GDF. Să fie oare oamenii mai puțin inteligenți? Dar să nu disperăm. Momentan, problema nu este deloc gravă, iar până la lansarea oficială a jocului sunt sigur că va fi remediată.

Quake Wars îi recompensează pe jucătorii ale căror acțiuni sunt încununate de succes cu creșteri în rang și/sau puncte de experiență, adunarea unui anumit număr de puncte îmbunătățind abilități specifice clasei din care fac parte și nu numai. Oricine se poate alege cu un sprint mai alert, însă Constructor-ul este interesat în primul rând de abilitatea de a repara mai repede vehiculele avariate sau piesele de artilerie, căpătând bonusul aferent profesiei sale doar dacă dovedește eficiență sporită în domeniul său de activitate. Sincer să fiu, clasa Constructor este cea care mi-a satisfăcut cel mai mult apucăturile constructive și distructive deopotrivă. Este piesa de rezistență a echipei, singura care poate asigura un perimetru defensiv serios în jurul bazei, ușurând misiunea camarazilor Strogg ce luptă cu înverșunare pentru a apăra teritoriul.



Psst! Pot s-apăs eu butonul?

Îndeplinirea unor obiective secundare poate fi, de asemenea, foarte importantă. Fie că plantezi mine pe un drum mai puțin păzit, fie că repari vehicule de luptă avariate, prelungind tirul îndreptat în direcția unui adversar prins în corzi, sau că invoci puterea distructivă a Dark Matter Cannon-ului din ceruri, toate aceste manevre tactice pot fi extrem de utile în a ușura atingerea obiectivului principal.



Livrare la domiciliu



Et voila!

Dai un ban, dar știi că face

Ritmul pe care îl impune Quake Wars este suficient de alert pentru a-ți lua ochii de la grafica impresionantă cu care te întâmpină, jocul abundând în detalii. Vehiculele și personajele sunt excelent modelate, de-ți vine să rămâi cu ochii căscați în fața unui Opressor, admirându-i detaliile. Mai mult decât atât, tehnologia Megatexture, care a făcut posibilă realizarea solului dintr-o singură textură, scurtează timpul de încărcare a hărții și oferă posibilitatea depistării unui inamic de la sute de metri distanță. Cât despre mine, am petrecut atât de mult timp în compania acestei versiuni Beta, încât pot să afirm cu încredere că Enemy Territory: Quake Wars este deja un joc superb din foarte multe puncte de vedere, care mai are nevoie doar de câteva retușuri pentru a deveni perfect. În septembrie, avem ce cumpăra.

■ KiMO

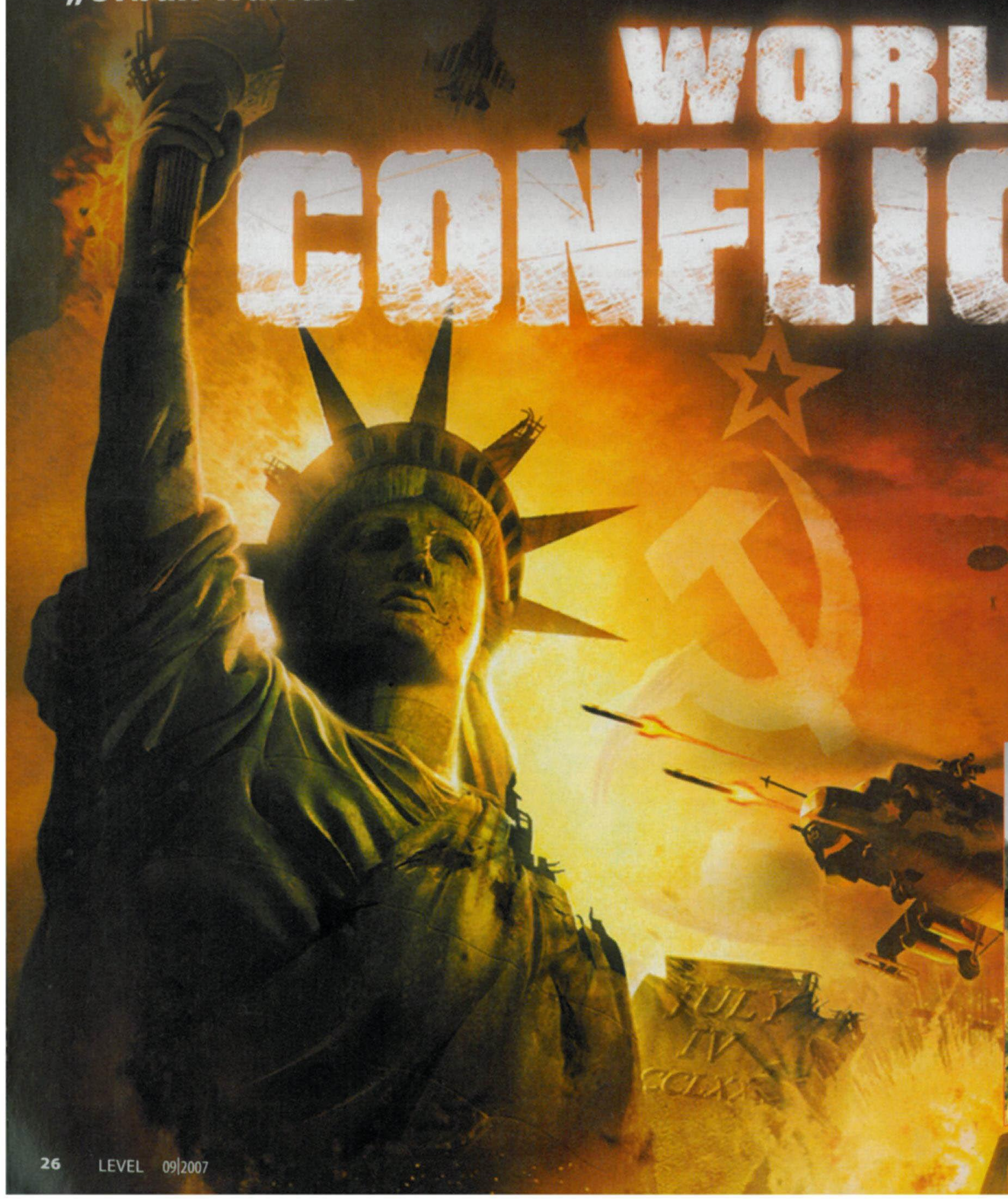
- **Gen** FPS
- **Producător** Splash Damage
- **Distribuitor** Activision
- **Data lansării** 28 septembrie 2007
- **ON-LINE** www.enemyterritory.com



Nu te clătina c-amețesc


Şi sirenele urlau...

Următorul punct de referinţă în „Urban Warfare”



La sfârşitul lunii iulie, am avut şansa să pun mâna pe un beta de World in Conflict, lucru de care nu sunt mândru, ci doar extaziat. Stau şi mă gândesc că sunt atât de multe RTS-uri futuriste pe care am pus mâna încât am ajuns să le incurc rău de tot. Evident, sunt câteva pe care le ţin minte bine, ca Dune II, Command and Conquer, War Inc. sau de curând Act of War, care oarecum au creat un fel de puncte de referinţă, de modele de comparaţie de-a lungul timpului. În altă ordine de idei, aceste jocuri au şi adus cam tot ceea ce se putea în materie de originalitate şi de aceea, deocamdată, oricât s-ar încerca o „rescriere” a genului, tot ce se realizează este de fapt o perfecţionare a unor idei deja aplicate. Evident, acest lucru se poate face bine sau prost.

Printre conflicte

Nu o să vă spun pe ce se bazează şi care este povestea conflictului din acest joc, ci doar că americanii vin să facă ordine într-o Europă aflată sub teroarea rusească. Este evident de unde s-a plecat, mai ales că în ultima vreme s-au reluat relaţiile bilaterale dintre cele două naţiuni, la nivel de Război Rece. Cursa înarmărilor a început din nou... mă rog, nu se anunţă nimic bun. Aşa că cine ştie, poate că veţi juca un crâmpei de istorie viitoare. Pe de altă parte, mă scârbeşte în continuare imaginea de „Americă binefăcătoare”. Oricum, e neesenţial până la urmă din moment ce noi suntem aici să ne jucăm, tot ca ei, dar la un nivel care nu implică pierderi reale de vieţi. Chiar ciudat, unele comentarii din joc reliefează exact părerea pe care armata o are relativ la pierderile de vieţi omeneşti – „Losing lives is a common thing in war, but you as an officer...” (În război e normal să pierzi oameni, dar ca ofiţer...). Comentariul în sine e inofensiv, însă continuarea era interesantă. Ceea ce ţi se spune e că nimeni nu dă doi bani pe răcan. Dar ca să revenim, să vedem ce aduce interesant acest World in Conflict.

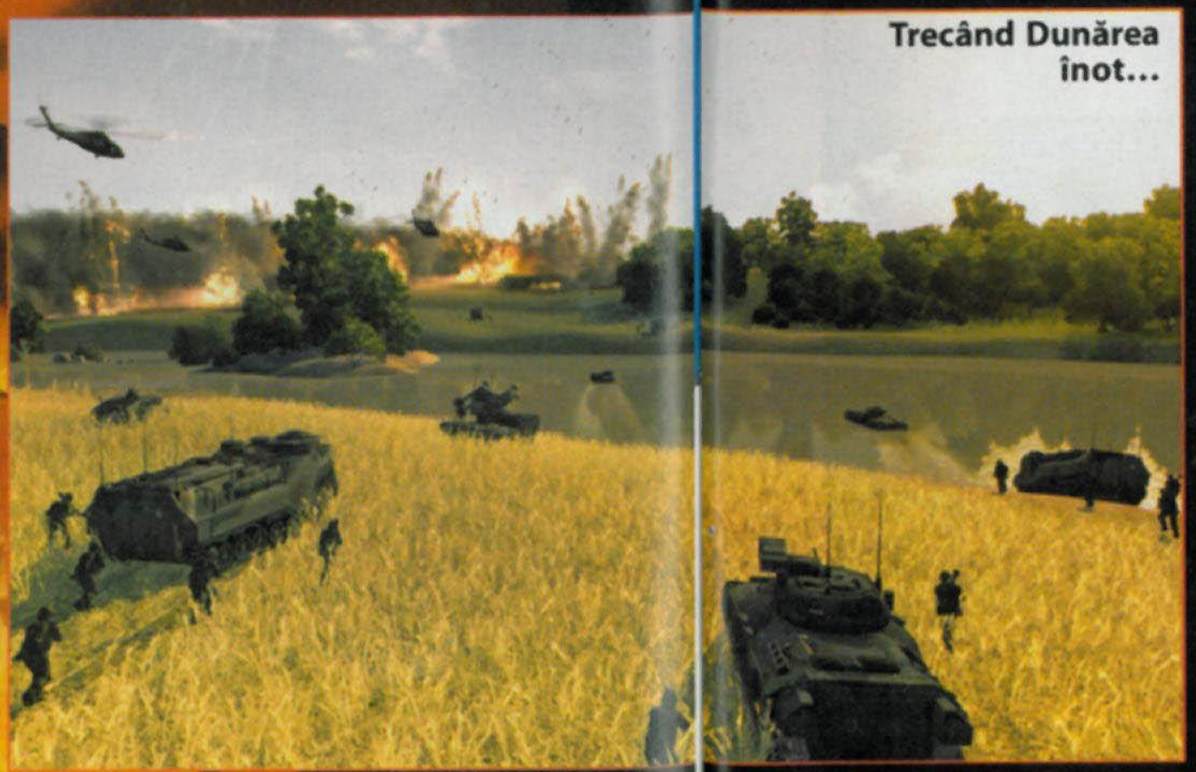
Superioritatea grafică

Beta-ul a avut doar o componentă de multiplayer, singura parte de single player fiind tutorialul. Însă a fost oarecum suficient pentru a înţelege potenţialul acestui joc şi pentru a anticipa modul în care va arăta în final. Clar, primul lucru care te frapează este engine-ul grafic. Deşi cerinţele de sistem sunt evident ridicate, modul în care acest joc arată e o scuză acceptabilă. Încă un avantaj este faptul că este extrem de configurabil din opţiuni, ceea ce înseamnă că-l veţi putea adapta la aproape orice placă grafică începând cu GeForce 6. Aveţi în jocul acesta aproape tot ceea ce vă poate trece prin cap în materie de grafică. Obiectele sunt superb realizate, texturile bine lucrate, iar efectele impecabile, ceea ce mă duce cu gândul la fum. Am asistat la o explozie atomică absolut superb realizată, indiferent cât de morbid sună. De asemenea, pe lângă faptul că s-a stors cam tot ceea ce se putea din DirectX 9, sub DirectX 10 fumul se va mişca realist în bătaia vântului, iar norii vor avea umbre dinamice pe sol. În plus, efectele de lumină vor fi evident mai elaborate. Cu alte cuvinte, un engine care poate fi considerat parţial „next generation”. Tot din punct de vedere tehnic, voice acting-ul este excelent, iar poziţionarea şi multitudinea de sunete care te asaltează în mijlocul luptei contribuie imens la imersiune. Vă recomand un monitor mare pentru a percepe totul aşa cum trebuie.


A symphony of destruction

Priviri tactice

După câteva meciuri jucate online, am fost foarte extaziat de ceea ce oferă jocul acesta. Sunt conştient că am tendinţa de a mă extazia foarte uşor în fazele incipiente ale unui joc, iar ulterior să pic major în dezamăgire. Nu garantez că nu se va întâmpla asta şi cu World in Conflict, însă chiar am încredere în faptul că se va exploata cum trebuie potenţialul acestui joc. Ideea este simplă. Câmpul de bătălie foarte „estetic” realizat este organizat în puncte de control. Aceste puncte de control sunt conectate în grupuri care alcătuiesc zone de control. Pentru a controla o zonă, ai nevoie să capturezi, evident, toate punctele de control. Interesant este faptul că aceste puncte sunt amplasate strategic, ca de exemplu o stradă principală, vârful unui deal sau o lizieră, asta ţinând cont de faptul că relieful are un rol foarte important din punct de vedere tactic. Poate că nu se apropie de cel din seria Total War, dar clar este foarte aproape. Evident, câştigă cel care reuşeşte să domine toate punctele control. Acum, unităţile se aduc de obicei pe calea aerului şi numărul lor este limitat de fondurile pe care le aveţi la dispoziţie. Aceste fonduri depind de numărul zonelor controlate. Pe măsură ce cuceriţi noi zone, sumele vor creşte corespunzător şi veţi putea cere mai multe întăriri. De asemenea, mai câştigaţi un număr de „puncte de aid” pe care le puteţi cheltui pe elemente mai speciale ca de exemplu artilerie, medici, airstrike sau chiar o superbă bombă atomică. Numărul tipurilor de unităţi şi al specialelor va mulţumi cred pe orice pretenţios. Cert e că după o vreme întregul câmp de bătălie se va transforma radical. Absolut totul este distructibil, iar fizica engine-ului asociată impresionează puternic. Deocamdată însă cele două facţiuni din beta sunt destul de echilibrate, în sensul că elicopterele de atac ale ruşilor curăţă lejer întregul câmp de luptă şi sunt şi foarte ieftine. Se puteau contracara, însă destul de dificil. Nici hărţile nu erau foarte echilibrate, dar acestea sunt probleme care vor fi rezolvate în timp. E clar că nu putem judeca foarte critic un beta, ci putem doar să-l comentăm.


Trecând Dunărea înot...


Se observă o explozie atomică

Aproape lansat

Luna aceasta, World in Conflict va poposi în magazine. Dacă va merita să dăm sau nu bani pe el, asta vom vedea după ce va ajunge şi pe sistemele noastre de test. Clar este că deocamdată se anunţă a fi un joc superb pentru pasionaţii de RTS-uri şi fără îndoială tentant pentru restul.

■ Locke

- **Producător** Massive Entertainment
- **Distribuitor** Sierra
- **Data lansării** septembrie 2007
- **ON-LINE** www.worldinconflict.com

Games Academy Convention

Sibiu, 4 – 5 august 2007



Afiş Games Academy. De obicei se găseşte peste cele cu Julio Iglesias

Pentru că cioLAN nu a reuşit să ajungă la Sibiu pe 4-5 august din cauza unor dificultăţi tehnice, povara scrierii unui articol a căzut pe umerii noştri, ai organizatorilor evenimentului şi ai unui n00b care ne urmăreşte peste tot ca un căţeluş pierdut. Ce a fost la Sibiu pe 4-5 august? Games Academy Convention, desigur. Prima convenţie de jocuri tabletop din România care a încercat să reunească sub acelaşi acoperiş, scoţându-i în acelaşi timp din underground pe jucătorii răsfiraţi de Pen and Paper RPGs (PnP), Trading Card Games (TCG), Board Games şi Wargames de pe plaiurile mioritice. Nu mai fac referire la „Nu te supăra frate" şi „Bunul gospodar" că-i fur gluma lui Cioli.

Totul a pornit din iniţiativa lui Sergiu Sîngeorzan, jucător şi deţinător al unui magazin de Magic – The Gathering din Sibiu. Ideea a pornit de la un articol citit pe site-ul Wizards of the Coast despre un asemenea eveniment în Statele Unite şi, după puţin timp, se făceau deja primele pregătiri pentru a realiza şi la noi (la scară mai mică, desigur) o întrunire. Veştile circulă repede în comunitatea tabletop şi astfel, în curând, intrau în scenă pentru a asista la organizare asociaţiile Deckmaster din Timişoara şi Omniludis din Bucureşti, alăturându-se grupului Games Academy din Sibiu şi coordonatorilor acestuia: Alex Savescu, Sebastian Grecu şi Sergiu Sîngeorzan. Evenimentul, gândit iniţial ca o întrunire pentru jucătorii de Magic, a luat repede amploare, planificându-se şi evenimente de Dungeons and Dragons, Warhammer 40k, Settlers of Catan, WoW TCG, Warcards, Eve CCG şi nu numai. Dar mai puţin despre organizare şi mai multe despre eveniment în sine.

Magic – The Gathering

Pentru cei care nu ştiu deja, Magic – The Gathering este un TCG bazat pe strategie, managementul resurselor şi, desigur, un pic de noroc. Magic este special prin faptul că e primul, deci şi cel mai vechi joc de acest tip, asigurând diversitatea cărţilor şi experienţa producătorilor în domeniu (nimeni alţii decât Wizards of the Coast). Jocul este prezent şi în România de mai bine de zece ani, dar nu a fost promovat deloc, mulţi jucători ştiind de el de la un prieten/coleg/vecin. Cu toate acestea, destui s-au strâns pentru a participa la concursurile cu premii din cadrul GACon.

Evenimentul principal a fost un turneu Sealed Deck. Asta înseamnă că, spre deosebire de Constructed, unde fiecare jucător vine cu un deck de cărţi gata făcut, la Sealed Deck concurentul primeşte 5 booster-e (pachete de 15 cărţi alese aleatoriu) cu care să-şi construiască unul pe loc. După ce timpul alocat construcţiei deck-ului a expirat, s-au jucat cinci „swiss rounds", la finalul cărora clasamentul arăta aşa: Mihai Dragomir, Mihnea Giurgea, Mircea Pienar, Andrei Vuia, Vlad Guzei, Adrian Liviu Voicu, Adrian Iulian Vasile (Adi) şi Gabi Csapo. Aceştia au jucat un playoff eliminatoriu, iar finala a fost jucată până târziu în noapte de către Adi şi Vlad. În septembrie, Adi va merge la Florenţa (Premiul I a fost un bilet de avion şi participarea la Grand Prix-ul de Magic din toamnă). Ceilalţi şapte jucători au primit premii în booster-e şi alte accesorii.

Side event-ul de duminică a fost un Booster draft. Opt oameni stau în jurul unei mese şi fiecare deschide un booster din care alege o carte. Restul cărţilor sunt pasate jucătorului din stânga şi procesul se repetă cu cărţile primite din dreapta. După ce sunt „draftate" trei booster-e, fiecare jucător îşi face deck-ul din cărţile pe care le-a ales. Draft-ul a fost dominat de jucătorii timişoreni, ei obţinând primele trei locuri. Vlad Guzei a fost omul zilei, câştigând locul 1. Locurile 2, 3 şi 4 au fost ocupate de Mircea Pienar, Mădălin Gageanu şi Alex Savescu.

O parte importantă în Magic este trade-ul. Cărţile fiind distribuite aleator în booster-e, jucătorul nu găseşte întotdeauna cartea pe care o vrea în booster-ul cumpărat şi atunci este convenabil să schimbi cartea ta pe una de care ai nevoie… sau pe 10. Unii aveau cărţi de vânzare la bucată, alţii dădeau cărţi doar pe alte cărţi. Un schimb interesant a fost făcut de un începător. El a dat un Land rar unui alt jucător pentru ca acesta să-i facă un deck jucabil din cărţile proprii.

Dungeons and Dragons

Pentru că este unul dintre cele mai vechi şi mai jucate PnP RPG-uri, a avut un rol important la GACon, fiind prezenţi Dungeon Masters din Timişoara, Bucureşti, Braşov şi Cluj. De obicei, când sunt întrebat cum se joacă, încep cu „ştii episodul acela din Dexter…" şi rezum totul la o lume fantasy, un grup de oameni adunaţi în jurul unei mese, fiecare cu un personaj, zaruri cu diferite numere pe feţe, dintre care cel cu 20 e cel mai important (el dând de altfel şi numele sistemului „d20"), multe reguli şi un Dungeon



Settlers of Catan şi junk food



Da. Şi fetele joacă D&D



Meci demonstrativ de Eve CCG



Un joc de DnD Minis în toi



Sala unde s-a desfăşurat tot, dimineaţa, înainte să vină lumea



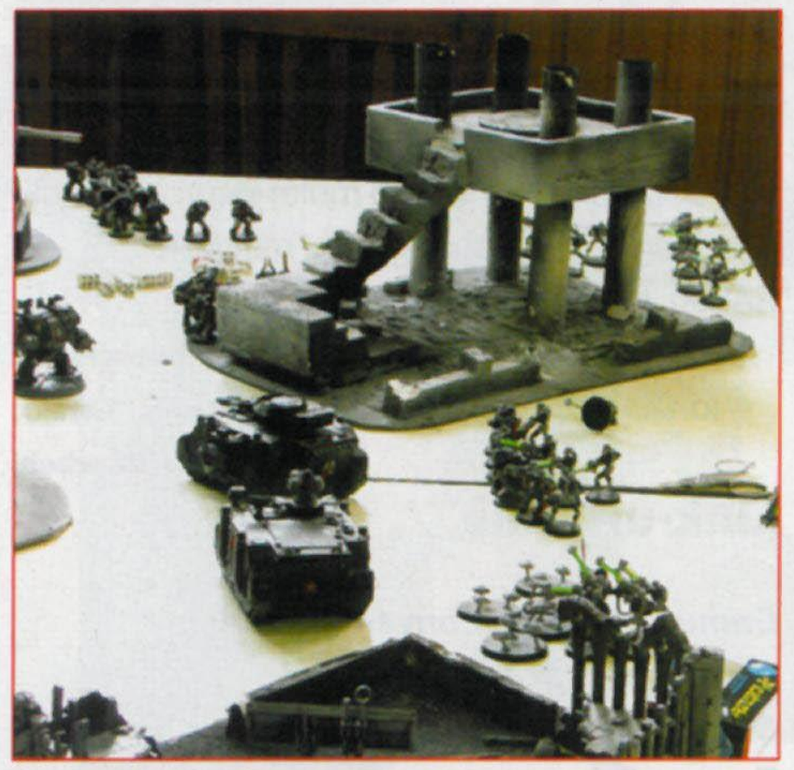
Cineva tocmai a dat o vrajă cu cone-effect



Mesele de Warhammer 40k şi un organizator nedormit



Pasiune animalică şi sentimente intense. De la un joc de cărţi



Space Marines vs. Necrons



Reprezentanţi WoW TCG jucând Magic pentru prima oară



TCG Player la cumpărături

Master care descrie aventura. Raoul Trifan, Dungeon Master din Timișoara, a fost cel care a organizat două evenimente legate de Dungeons and Dragons.

Primul, cel de sâmbătă, a fost un turneu de Dungeons and Dragons Miniatures: un Wargame concentrat pe partea de luptă, jucându-se între două „warband"-uri de miniaturi în valoare de 200 de puncte. Au fost cinci jucători înscriși, iar locurile 1 și 3 au fost câștigate de către doi bucureșteni (ne mai întâlnim noi anul viitor!), în timp ce locul 2 a fost câștigat de un timișorean. Premiile au fost booster-e de miniaturi.

Duminică s-au jucat sesiunile de Dungeons and Dragons Roleplay, unde party-uri de câte trei jucători trebuiau să treacă prin aceeași aventură, îndeplinind cât mai multe obiective. Din nou, echipa din București a luat primul loc, echipa din Brașov locul al doilea și echipa din Timișoara al treilea loc. Au fost deschise trei booster-e de miniaturi, echipele urmând să-și aleagă ce doreau din ele. Locul 1 - miniaturile rare, 2 – necomunele, iar 3 – comunele.

Desigur, nu trebuie să uităm că pe lângă aceste concursuri, Dungeon Master-ii au ținut aproape în mod constant pe durata convenției sesiuni demonstrative de Dungeons and Dragons pentru toți cei care doreau să joace sau să învețe.

Warhammer 40 000

Universul Warhammer 40 000 (sau Warhammer 40k) e unul întunecat, în care omenirea luptă împotriva unor forțe extraterestre, a demonilor și a haosului. Singura speranță a omenirii (a Imperiului) este o forță de soldați modificați genetic (Space Marines) și Garda Imperială, care luptă constant împotriva hoardelor de invadatori.

Warhammer 40k e un wargame în care jucătorul alege una dintre numeroasele facțiuni și, după ce se stabilesc detaliile scenariului jucat, își construiește o armată de un număr prestabilit de puncte cu care va juca împotriva adversarului pe o masă pe care au fost amplasate diferite clădiri și alte terenuri. Jocul constă în deplasarea strategică a trupelor reprezentate de miniaturi pentru a înfrânge armata inamică și eventual a îndeplini un obiectiv înainte de terminarea timpului de joc (6 ture).

Harald Percec, reprezentantul comunității de 40k din Timișoara și organizatorul turneului, a reușit cu greu să adune șase jucători, din cauza faptului că mulți dintre cei pe care se conta să participe s-au răzgândit. Astfel, Mihai Eftimescu din București, care inițial era sponsor din partea Games Workshop România, a ajuns în cele din urmă să participe la turneu cu o armată de Necroni (o forță de roboți antici care au distrus toată viața din galaxie acum multe milenii și s-au retrezit de curând). Cu aceeași facțiune a participat și timișoreanul Adrian Hajdo. Alexandru Toma din București a participat cu o armată de Space Marines (soldații îmbunătățiți genetic ai Imperiului), în timp ce Mihai Bădulescu (București) și Andrei Pampu (Timișoara) au jucat cu Chaos Space Marines (trădători ai imperiului și acum servitori ai Haosului), iar Mihai Colceriu din Cluj Napoca a participat cu Eldarii: o rasă extraterestră antică și foarte avansată, acum pe cale de dispariție.

Fiecare concurent a jucat trei meciuri cu obiective diverse, de la capturarea unei clădiri la eliminarea completă a adversarului. Meciurile s-au întins pe durata ambelor zile de convenție, la sfârșitul turneului clasamentul arătând astfel de la locul 1 la 6: Andrei Pampu, Mihai Eftimescu, Mihai Bădulescu, Adrian Hajdo, Mihai Colceriu și Alexandru Toma. Primii trei participanți au primit din partea sponsorului bonuri valorice pentru a-și putea construi o armată mai puternică. Adrian Hajdo a luat premiul pentru locul 3, Mihai Eftimescu, ca sponsor, renunțând la al lui.

Spre finalul convenției a fost organizat și un concurs Golden Miniature pentru miniatura de 40k pictată cel mai frumos. Premiul a fost un set de vopsele Citadel.

Settlers of Catan

Settlers of Catan este un boardgame în care jucătorii sunt imigranți recenți care formează noua populație a insulei Catan. Se poate dezvolta insula Catan, construind așezări, drumuri și orașe folosind resursele din jurul tău. Se poate face comerț cu ceilalți jucători pentru a obține resursele de care ai nevoie sau poți folosi porturile locale. Primul jucător care obține 10 puncte printr-o combinație de drumuri, așezări și cărți speciale învinge.

Echipa Catan.ro s-a prezentat la Sibiu unde, împreună cu unul din coordonatorii GACon (Sebastian Grecu), au organizat etapa regională de calificare pentru concursul național Settlers of Catan. Ziua de sâmbătă 4 august a fost ziua începătorilor, aceștia având posibilitatea de a juca sesiuni demonstrative și de pregătire pentru ziua de concurs: 5 august.

Duminica, jucătorii prezenți în număr de 12 au încins timp de două runde preliminare mesele de joc, finalul acestora desemnând un câștigător neașteptat: Grădinaru George din Sibiu, aflat la primul „contact" cu acest joc. Finala însă a schimbat câștigătorii, plasându-l pe George pe locul 3. Primii trei câștigători au plecat acasă cu câte un joc Settlers of Catan, iar primii doi s-au calificat la etapa națională din toamnă.

Alte jocuri

Din păcate, evenimentul Warcards a fost anulat de către reprezentanți din motive obiective. Florin Alexandrescu & Co. au reprezentat UDE la convenție, unde au ținut un turneu sealed de WoW TCG și au expus pentru curioși un World of Warcraft – The Board Game. De asemenea, au mai fost ținute sesiuni demonstrative de Axis and Allies – War at Sea, un board game WW2 tot din partea Wizards of the Coast. Trebuie să-l menționăm aici și pe Mihai Zaharie, care, neafiliat cu nicio companie, a avut inițiativa de a prezenta Eve CCG, un card game inspirat din universul EVE Online și publicat de White Wolf. Nu în cele din urmă, îi mulțumim celui care a cărat după el un „Dacii și Romanii" antic.

Ce s-ar putea spune în încheiere? A fost frumos și se putea mai mult, dar tabletop-ul este încă tânăr în România. Mai multe jocuri, mai mulți jucători, o sală mai mare, mai multe zile… GACon 2008, anyone?

■ **Sergiu Singeorzan (singe_s), Mircea Pienar (Ortadoglu), Raoul Trifan (Ra), Andrei Pampu (Garak), Paul Policarp (Silverbolt)**

Link-uri utile

Games Academy Convention – www.gamesacademy.ro
Omniludis – www.omniludis.ro
TavernaZ – www.tavernaz.ro
Deckmaster – www.deckmaster.ro
Hobby Games – www.gamesworkshop.ro
Catan – www.catan.ro
Fantasy Games – www.fantasygames.ro


Atotputernicul Dungeon Master


Axis and Allies


Nostalgie: Dacii și Romanii

ARENA WARS RELOADED

Pentru cei iuţi la minte şi la mână



Şparli steagul şi se strecură între arbori...

Am decis la un moment dat că, de departe, cel mai inteligent joc de strategie pe care am pus mâna a fost şi este în continuare Massive Assault. Majoritatea a fost de acord că seamănă bine de tot cu şahul şi că în anumite aspecte e chiar mai complex. Foarte important la el este faptul că, fiind pe ture, îţi dă posibilitatea să îţi gândeşti bine mutările. Acum, ce aţi zice de un joc similar, dar care este real-time? Un joc care are o complexitate apropiată de Massive Assault, dar unde va trebui să luaţi mult mai multe decizii pe secundă deoarece nu aveţi avantajul timpului? În ce pantă va cădea? Va fi necesar să fiţi extrem de inteligenţi sau pur şi simplu va câştiga cel care este cel mai rapid de mână. Asta vom vedea, deoarece Arena Wars Reloaded se vrea a fi exact acel gen de joc.

Culisele arenei

Arena Wars Reloaded nu este nicidecum un joc nou, ci un fel de remake al lui Arena Wars, joc lansat în urmă cu vreo trei ani şi care a lovit destul de bine într-o anumită categorie de populaţie. În primul rând, ar trebui să ştiţi că este un joc care este gândit exclusiv pentru a fi jucat online. Normal că poate fi jucat şi împotriva calculatorului, dar nu se compară... Nu are campanie, ci este exact aşa cum îi spune numele. Se ia un număr de jucători, se aruncă pe hartă şi câştigă cel mai bun. În Arena Wars, nu avem nişte obiective precise ca în orice RTS, ci trei moduri de joc: Capture the Flag, Bombing Run şi Double Domination. Oarecum ca într-un shooter, motiv pentru care jocul atrage imediat datorită ideii. Probabil că deja vă şi gândiţi cum pot fi acestea implementate cu succes într-un RTS. Interesant este că se dovedeşte a fi extrem de simplu de realizat dacă pleci de la premisele corecte. Cel puţin asta au făcut producătorii, au plecat de unde trebuie.

Gladiatorii

Arena Wars nu este astfel nici pe departe un RTS clasic, ci unul chiar original. Motivele sunt multiple, însă vreo câteva sunt importante. Astfel, în primul rând nu construiţi nimic. Totul vi se oferă pe hartă, unele cadou, altele necesitând un anumit efort pentru a le dobândi. De obicei primiţi baza, sursa de energie şi eventual o clădire care produce resurse. Evident, resursele vin direct în variantă finală, adică bani. Fiind un proces lent şi anevoios, va trebui să le administraţi cu foarte mare atenţie. Veţi avea de asemenea posibilitatea de a crea pioni, adică şase unităţi, fiecare având caracteristici fixe, adică preţ, tip de damage, cantitate de damage şi acţiuni speciale. Unităţile sunt tot şase şi identice şi în tabăra adversă. Nu se pune astfel problema de diferenţe tehnologice. Aceste unităţi costă anumite sume de bani în funcţie de calităţi şi de aceea primul lucru pe care trebuie să-l faceţi este să vă familiarizaţi cu ele. De asemenea, fiecare


O bombă care mi-a ras toată armata

unitate este bună împotriva alteia din restul de cinci şi sensibilă la alta. Un fel de joc al forţei şi slăbiciunii. Repet, este foarte important să ştiţi aceste lucruri înainte de a intra într-o bătălie online. Normal, asta nu e tot. Deşi mulţi ar spune că diversitatea este foarte scăzută, totuşi posibilităţile de a folosi în mod tactic aceste şase unităţi sunt infinite, mai ales că de exemplu caracteristicile de viteză şi agilitate sunt extrem de importante în cele trei moduri de joc.

Arena War

Să nu credeţi că unităţile sunt totul în joc. După cum spuneam, există trei modalităţi de joc. Dacă pentru CTF şi Bombing trebuie să capturaţi steagul, respectiv bomba şi să le transportaţi într-o anumită locaţie, modul Double Domination e ceva mai complicat. Astfel, pentru a marca, aveţi nevoie să capturaţi două puncte, A şi B, pe care să le menţineţi capturate simultan. Pentru a le captura, aveţi nevoie de o cheie care se ia dintr-o altă locaţie. Foarte interesant şi în acelaşi timp complex. Evident, nu există o reţetă clară de tactică. Permanent va trebui să vă adaptaţi modul de joc, pentru că altfel vă va fi extrem de dificil să câştigaţi o partidă. Personal m-am ataşat de Bombing Run deoarece e foarte-foarte dinamic. Odată aşezată în postul ei, bomba poate fi recapturată, scoasă, deoarece are un timp de activare. Problema este că, atunci când îi expiră timpul, explodează oriunde ar fi şi distruge toate unităţile din jur şi de aceea va trebui să fiţi extrem de atenţi. În ceea ce priveşte Capture the Flag, lucrurile sunt foarte simple. Fură steagul şi fugi cât te ţin picioarele. Hărţile îţi oferă şi posibilitatea de a obţine anumite avantaje. Dacă poziţionaţi o unitate în anumite clădiri, vă vor da bani sau vor trage cu rachete în tot ce mişcă. Avantajele vor fi direct proporţionale cu calitatea unităţii. De asemenea, aveţi aşa-numitele powerups. Puteţi colecta de pe hartă până la şase în acelaşi timp, unele fiind chiar decisive. De exemplu, invizibilitatea, scutul de invulnerabilitate sau boost-ul de viteză. Cert este că la început niciodată nu vei şti spre ce să te orientezi, cu ce să începi şi în plus, chiar dacă vei şti, va trebui tot timpul să te adaptezi. Indiferent de tipul de joc ales, meciurile sunt extrem de dinamice. Evident, acum ne izbim de problema pe care am amintit-o la început, dacă e mai importantă viteza decât inteligenţa jucătorului. Fără îndoială e important cât te duce capul, însă părerea mea este că în cazul de faţă e mult mai important cât de repede te mişti. Dacă eşti iute de mână, compensezi major lipsa de neuroni. Acesta este motivul pentru care consider că Arena Wars Reloaded este departe de conceptul de Massive Assault.





ALTERNATIVĂ

Massive Assault

Caracterizat de fani ca singurul joc pe PC mai complex decât şahul, jocul se adresează unei categorii de „vârf" a specialiştilor în jocuri de tactică şi strategie. Din câte ştiţi probabil, l-am avut şi noi ca joc full în numărul din iulie. 2006.


Lupte grele pentru distrugerea celui cu cheia

Tehnice

Normal, nu putem sări peste asta având în vedere că lumea e foarte interesată în general de aspectul vizual. Engine-ul grafic al Arenei Wars Reloaded este cât se poate de actual. Foloseşte cam toate funcţiile cunoscute, de la pixel la vertex shader-e şi efecte de postprocessing. Arată foarte bine deşi un pic colorat pentru gusturile mele. Nu iese în evidenţă prin cine ştie ce caracteristici deşi uneori cam apasă asupra resurselor unui sistem high end cu totul la maximum. Însă e foarte configurabil şi nu cred că există probleme cu un calculator normal pentru noi. Restul detaliilor tehnice chiar nu are rost să le descriem pentru că se includ în limitele normalului. În concluzie, dacă sunteţi înnebuniţi de online şi de confruntările cu alţi jucători, Arena Wars Reloaded este o soluţie ideală. Dacă sunteţi doar amatori de RTS-uri, sunt o multitudine de jocuri care îi pot ţine locul fără probleme. Chiar şi aşa oarecum original cum e el, e extrem de uşor de înlocuit.



A şi B... greu de ţinut

■ **Locke**

Gen RTS ▸ **Producător** exDream ▸ **Distribuitor** DTP Entertainment ▸ **Procesor** P 1,6 MHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 64 MB VRAM ▸ **ON-LINE** www.arenawars.net

Grafică	8
Sunet	8
Gameplay	8
Multiplayer	8
Storyline	–
Impresie	8

8

RUGBY 08

Încălzire pentru mondiale

Acum un an şi ceva a avut loc momentul în care EA+eu ne-am înţeles de minune. Asta datorită minunăţiei de rugby pe care o lansaseră cei de la EA, cunoscuţi pentru controversele stârnite de jocurile lor. Ei bine cu Rugby 06 au trecut pe primul loc în topul simulatoarelor de rugby, un sport destul de dificil de transformat într-un joc video. Te-ai fi aşteptat ca după ce l-au sărit pe Rugby 07, cei de la EA să vină cu câteva îmbunătăţiri semnificative. Ce s-a întâmplat de fapt aflaţi în cele ce urmează.

Subtilităţi în joc

Jocul îşi păstrează punctele forte din trecut şi reuşeşte să acopere toate posibilităţile pe care le oferă acest sport. Avem în continuare pasa „off-load", care ne ajută să păstrăm posesia balonului când suntem placaţi de adversar. Diferenţa este că acum aceste pase au un procent mai mic de reuşită. Dacă ne aducem aminte, în meciurile din Rugby 06 era cam greu să pierzi balonul în urma unor situaţii de acest gen, pasele reuşind să ajungă mai mereu la coechipieri indiferent de poziţia în care se aflau aceştia. Aceste pase şi tuşele executate rapid ne oferă un joc cursiv şi, de ce nu, cu un grad mai ridicat de realism. Mai avem şi alte mici schimbări care, din fericire, elimină unele resturi de elemente arcadish. Însă foarte important este noul AI care înţelege mai bine jocul de rugby, chiar dacă şi cel din ultimul joc avea o prestaţie destul de bună. În lipsa multiplayer-ului în LAN sau online, AI-ul din acest an se dovedeşte un partener mai plăcut de întrecere. Probleme mai mari au fost în trecut la AI-ul coechipierilor care reuşeau de multe ori să te scoată din sărite prin jocul lor, atât pe faza de atac cât şi în defensivă. În acest an simţi mai mult faptul că faci parte din o echipă şi că toţi jucătorii trag în aceiaşi direcţie. Spre deosebire de fotbal, în rugby partea tehnico-tactică are o pondere mult mai mare în rezultatul final. În rugby avem în continuare echipe mari şi echipe mici şi dacă în fotbal avem destul de multe rezultate surpriză în rugby acest lucru se întâmplă foarte rar.

Un minus avem la modurile de joc, prea puţine la număr. Cariera a fost înlocuită de un mod dedicat Campionatului Mondial din acest an, care din păcate nu ne oferă o diversitate prea mare. Ideal ar fi fost să rămână ambele moduri de joc, nu cred că ar fi fost prea complicat pentru producători. Partea bună este că avem în continuare un tutorial la dispoziţie, tutorial realizat într-un mod atractiv şi după care eşti pregătit să te prezinţi la meciurile „oficiale".

A devenit de-al casei

Chiar dacă nu sunt mari diferenţe, jocul prezentându-se bine şi în ediţia 06, jucătorii şi gazonul arată mai bine. Şi animaţia a devenit o idee mai naturală, consider totuşi că se putea şi mai bine, ţinând cont că au avut o pauză la dispoziţie. Să admitem totuşi că au folosit timpul pe fineţuri tehnico-tactice, care au reuşit să ducă gameplay-ul cu un pas mai departe. Şi în cazul unui joc de rugby bine realizat, sincer m-aş mulţumi şi cu o grafică decentă. Poate că am sperat mai mult de la ediţia din acest an, dar totuşi trebuie să spun că avem de a face cu joc bun lansat numai bine pentru a ne introduce în atmosfera Campionatului Mondial din această toamnă. Practic, acum se încadrează mai bine în cunoscuta strategie de „up-date-uri" EA ☺. Ne auzim la FIFA 08.

■ **Rzarectha**

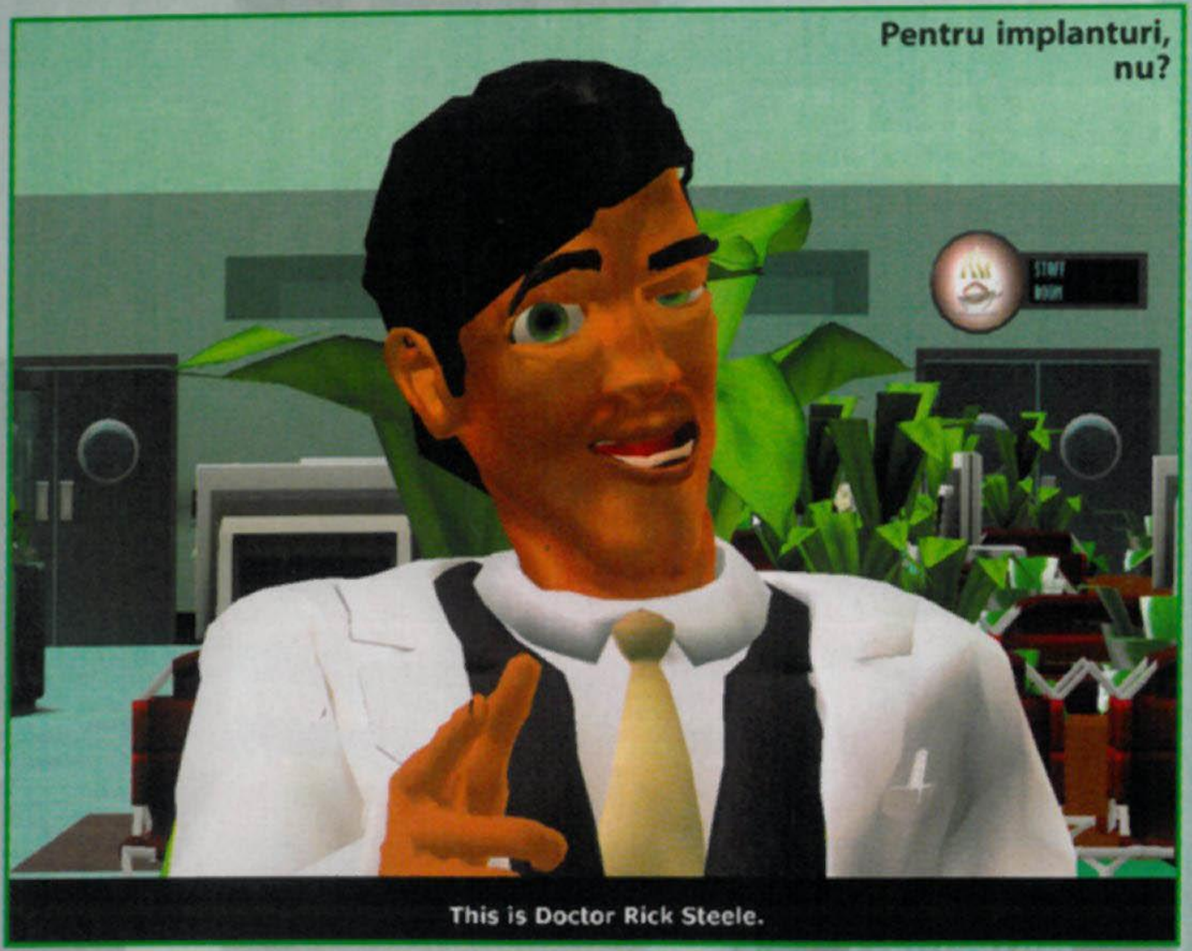
▸ **Gen** Rugby Sim ▸ **Producător** Electronic Arts ▸ **Distribuitor** Electronic Arts ▸ **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ▸ **Procesor** PIII 1.3 GHz ▸ **Memorie** RAM 256 MB ▸ **Accelerare 3D** Minimum 64 MB ▸ **ON-LINE** http://www.electronicarts.co.uk/games/11040/

Grafică	8
Sunet	7
Gameplay	8
Multiplayer	5
Storyline	–
Impresie	8

7,2


Manifestare de bucurie.


Cu putin noroc merge peste vinclu



Pentru implanturi, nu?



Exersează o schemă de wrestling.

REVIEW



You're pregnant!



Sporturi extreme cu targa.

Hospital Tycoon

Lăsaţi bolnavii să vină la mine

În 1994, Molyneux ne dădea pe mână un întreg parc de distracţii, să-l administrăm cum ştim noi mai bine. Trei ani mai târziu, primeam în gestiune un ditamai spitalul şi, împreună cu el, o legiune de ghinionişti chinuiţi de cele mai năstruşnice boli pe care le poate făta mintea unui ghiduş de teapa lui Molyneux. La numai şaisprezece ani, eradicasem invizibilitatea, descoperisem un vaccin împotriva chelirii cronice şi eram pe punctul de a stârpi odată pentru totdeauna bacilul părului-din-nas. Psihiatrii mei, experţi în depistarea şi vindecarea sindromului Elvis încă din fazele incipiente, au reuşit să-l tămăduiască până şi pe Rege. A părăsit cabinetul fericit, convins că-l cheamă Irimia şi e un simplu ţambalagiu din Babadag. După exact un deceniu, timp în care am renunţat la o carieră promiţătoare în medicina virtuală şi era cât p'aci să ajung un inginer în carne şi oase, Codemasters mi-a vârât sub stetoscop Hospital Tycoon, un joc care ar fi trebuit să-mi reaprindă pasiunea pentru medicina „alternativă". Pe scurt, Hospital Tycoon este rezultatul telenovelistic al iubirii interzise dintre Theme Hospital-ul lui Molyneux şi Sims-ul lui Will Wright.

Şi noi, ca băieţii, vaccinăm octeţii

Ca proaspăt director de spital, treaba ta e să te asiguri că totul merge ca uns. În această privinţă, Hospital Tycoon este o copie aproape fidelă a „bunicului" Theme Hospital. Cumperi aparate medicale, „recrutezi" personal, construieşti noi secţii atunci când spitalul nu mai face faţă, redecorezi pe ici, pe colo, instalezi dozatoare, montezi coşuri de gunoi, te îngrijeşti de confortul pacienţilor, reglezi „fengşuiul" spitalului, treburi clasice de Herr Direktor. Nu vă aşteptaţi la complexitatea unui The Movies, de exemplu. Lucrurile au rămas exact la fel ca în vremea lui Theme Hospital. La acest capitol, Hospital Tycoon nu aduce nimic nou, nimic revoluţionar, este exact aceeaşi ciorbă veche de zece ani. Nu vreau să fiu prost înţeles, Theme Hospital a fost un joc genial, dar acum un pacient care-şi cumpără cafea şi aruncă paharul pe jos nu mi se mai pare un lucru ieşit din comun. Ba nu, dacă stau să mă gândesc mai bine, în anumite privinţe Theme Hospital este o „simulare" mult mai subtilă decât tinerelul tycoon. De exemplu, ştiaţi că dacă măreaţi temperatura în spital, lumea dădea năvală la dozatoare? În Hospital Tycoon n-o să vedeţi aşa ceva.

Mecanica n-a fost singurul lucru „împrumutat" de Deep Red Games. Oamenii, bine intenţionaţi, dar slab pregătiţi, s-au străduit să reproducă şi umorul originalului. Cu toată părerea de rău, nu le-a ieşit nici asta. Hospital Tycoon a reuşit să-mi smulgă un zâmbet sau două, dar în rest tăcere. Se simte de la o poştă că oamenii s-au forţat din răsputeri să fie amuzanţi, deşi nu asta e starea lor naturală. După ce te-ai stricat de râs în faţa bolilor ghiduşe din Theme Hospital, îţi e greu să hlizeşti la un amărât suferind de tuse explozivă care-ţi împroaşcă biroul cu un banal mucus verde.

The Sick and the Restless

Probabil pentru a complica puţin lucrurile (sau poate pentru a ne abate atenţia de la plagiatul evident), oamenii de la Deep Red Games au dat năvală în ograda Sims-ului, de unde au şutit ce au putut. „Prada" n-a fost prea bogată, dar cu o fărâmă de atenţie s-ar fi putut transforma în principala atracţie a lui Hospital Tycoon. Teoretic, ne putem amesteca oricând în viaţa oricărui angajat al spitalului. Vrem să cuplăm o asistentă trupeşă cu un doctor chipeş şi plin de bani? Aţi jucat The Sims, ştiţi ce trebuie să faceţi. Practica în schimb omoară orice intenţie onorabilă. Fugarele iubiri din sala de şedinţe şi micile certuri între asistentele caste şi medicii prea insistenţi au un impact minor asupra gameplay-ului, iar dacă apar ceva probleme, pot fi reparate în câteva secunde. Ba mi s-a părut că lucrurile merg mult mai bine dacă ne ţinem departe de viaţa personală a oamenilor muncii. Nu neg, la început veţi fi tentaţi să înghesuiţi o asistentă în spatele acvariului sau să-l ajutaţi pe chirurgul şef să câştige dragostea femeii de serviciu, dar după puţin timp dispare orice entuziasm.

Ne sunt oferite două moduri de joc: story mode şi sandbox. În story mode, jocul îmbracă o haină de telenovelă şi ne prezintă rând pe rând o serie de episoade din viaţa agitată a micului spital de lux. Nu vă aşteptaţi la ceva grandios, doar la nişte filmuleţe care n-au aproape nicio legătură cu ceea ce suntem obligaţi să facem în timpul „misiunilor". La finalul celui de-al doilea episod, o eprubetă plină ochi cu bacili face paşi din secţia de cercetare. Asistenta de serviciu, mereu la pândă, observă cu stupoare că noul angajat, doctorul Ixulescu (nu m-am obosit să-i ţin minte numele, oricum o să-l concediez şi va apărea „by default" în episodul următor) dă târcoale dulăpiorului cu microbi. Probabil relaţiile dintre medicul spion şi asistenta detectiv s-au răcit, dar eu n-am observat să se întâmple ceva special în episodul ce a urmat. Am văzut în schimb că jocul n-a „ţinut minte" realizările mele din trecut (şi ce sală de operaţii construisem, ţi-era mai mare dragul să te laşi operat într-o asemenea minune a decoraţiunilor interioare) şi mi-a dat pe mână un spital aranjat după bunul plac al AI-ului.

Când o să vă plictisiţi de telenovelă (destul de rapid după calculele mele), aveţi la dispoziţie modul sandbox. Fără limită de timp, fără obiective; construiţi, vindecaţi şi fugăriţi asistentele. O să vă plictisiţi repede şi de el.

Teorema lui Hospital Tycoon

Am lăsat la urmă detaliul cel sordid al întregii afaceri cu medicamente: lipsa contabilităţii. Nu mă aşteptam la statistici de genul celor din Capitalism, dar măcar o balanţă contabilă să existe, să vedem şi noi pe ce se duc banii. Sunt sigur că aventurile doctorilor au prioritate, dar poate unii dintre noi vor să mai câştige şi un ban.

Hospital Tycoon ar fi trebuit să fie urmaşul spiritual al lui Theme Hospital. Din păcate, singurul rol pe care acesta ar putea să-l îndeplinească este acela al fratelui geamăn renegat de familie, care ar trebui să stea închis în pivniţă, nu să ne zâmbească tâmp de pe rafturile magazinelor. Este mediocru, superficial şi, se pare că acesta este blestemul lunii august, m-a plictisit îngrozitor în cele câteva ore cât am rezistat alături de el.

■ **cioLAN**



Mai aveţi două trei zile...



Spune wwwwwww



Un pacient nemulţumit

▸ **Gen** Tycoon ▸ **Producător** Deep Red Games ▸ **Distribuitor** Codemasters ▸ **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ▸ **Procesor** P 1,6 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum GeForce 3 / Radeon 8500 ▸ **ON-LINE** www.codemasters.com/hospitaltycoon/

Grafică	7
Sunet	5
Gameplay	5
Multiplayer	–
Storyline	4
Impresie	4

5

Chemare mexicană



Ubisoft a făcut o alegere interesantă când a decis să realizeze (din nou) două versiuni complet diferite ale aceluiaşi joc. Totuşi, în ciuda faptului că povestea este aceeaşi, versiunea pentru Xbox 360 se joacă la persoana a treia şi beneficiază de o grafică mai impresionantă, de misiuni parţial diferite ca mod de desfăşurare, de acţiune cinematică atât cât cuprinde, un alt model de gameplay şi de mult mai multe opţiuni tactice. GRAW 2 pentru PC este cu totul altă mâncare de peşte. În primul rând, este un simulator prea puţin distractiv pentru a-i atrage cu adevărat pe fanii jocurilor de acţiune, cu excepţia fanilor seriei, iar în al doilea rând, este FPS.



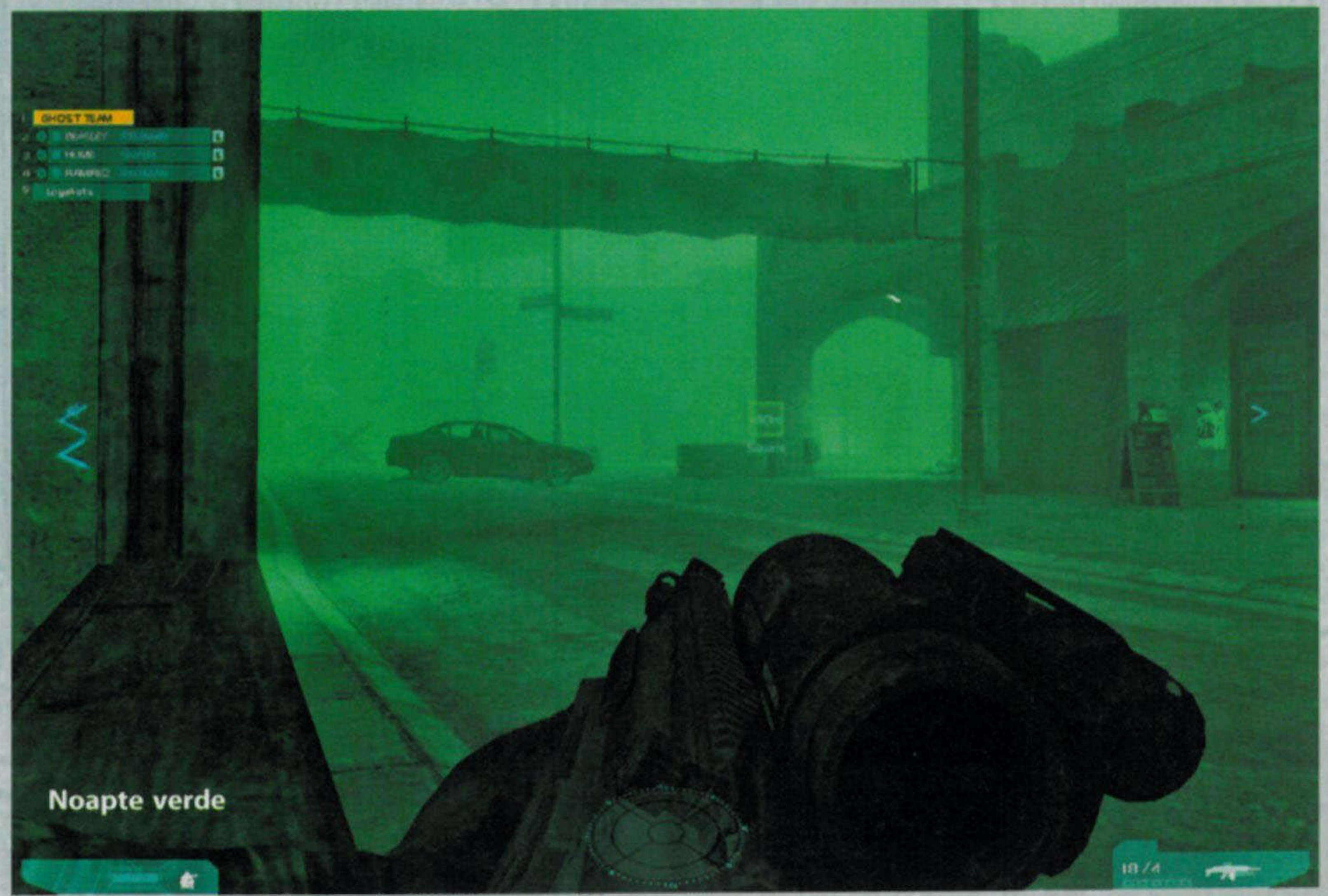
Un căpitan fioros intră în scenă

Dureri de cap

Aşadar, să repetăm... Acţiunea din GRAW 2 se petrece la o aruncătură de băţ de evenimentele din GRAW, imediat după eliminarea lui Ontiveros, capul rebelilor mexicani. Încercatului căpitan de plai Mitchell nu i se oferă o bine-meritată vacanţă, iar după un scurt tutorial care îl pune în temă cu noile jucării pe care armata americană i le pune la dispoziţie şi modul în care trebuie să le folosească, este expediat (drept recompensă) înapoi pe frontul mexican. Talentele echipei speciale Ghost sunt din nou puse la încercare, misiunea eficientului grup armat fiind, de această dată, aceea de a intercepta un transport de focoase nucleare pe cale să treacă graniţa în Statele Unite. Imagine that! Chestiunea e că până să radă de pe faţa pământului câteva obiective turistice din State, rămăşiţele rebele sunt interceptate în oraşelul de graniţă Juarez, pe care luptele dintre forţele guvernamentale mexicane, secondate de americani, şi rebeli îl transformă cât ai bate din palme într-o ruină. Juarez-ul este incendiat, bombardat, dinamitat şi din nou incendiat, iar apoi presărat cu baterii antiaeriene mobile, ce-şi aşteaptă cuminţi ţintele americane.


Lăsaţi mexicanii să vină la mine!

Cei care au jucat primul joc din serie sau corespondentul său pentru Xbox se vor simţi ca acasă în compania noului titlu. GRAW i-a cucerit pe fanii FPS-urilor tactice, oferind o campanie solo consistentă, menită să-i ţină lipiţi de monitoare vreme îndelungată. Din acest punct de vedere, GRAW a fost o reuşită. Însă Ubi nu s-a mulţumit cu ce ne-a oferit şi a revenit cu o continuare ce pune atât de mult accentul pe re-alism, încât îţi vine să-ţi smulgi părul din nas când te gândeşti că îndeplinirea ultimei misiuni din (doar) nouă mi-a mâncat la fel de mult timp pentru a fi dusă la îndeplinire, cât mi-a luat să le termin pe primele patru la un loc. Şi asta indiferent de nivelul de dificultate ales. Înţeleg că ultimul pas trebuie să fie cel mai dificil, însă nu-mi dau seama de ce trebuie să îl repet de nenumărate ori, într-o manieră frustrantă, soră cu exasperarea. Adică nu sunt bun la FPS-uri? Aiurea. Am descoperit şi buba. Principalii vinovaţi sunt cei trei camarazi de arme, care în cea mai mare parte a timpului nu ştiu să facă altceva decât să încaseze gloanţe şi să se smiorcăie impasibili când muşcă un glonţ din ei. În loc să se ascundă, iar apoi să răspundă cu ce au la îndemână, „panseluţele" preferă să meargă la culcare. Pe Xbox 360 se descurcă de minune să cureţe hărţile, dar pe PC te trezeşti că nici n-ai


Noapte verde


Cooperarativă online



A obosit, săracu

început bine misiunea și ești singur cuc în mijlocul unui oraș împânzit cu rebeli. Ciudat, dar AI-ul inamic (mercenari, chipurile) m-a ajutat enorm de mult în primă fază, fără să fiu prea încântat de idee. Nu de puține ori am dat nas în nas cu un soldat inamic, fără ca acesta să schițeze vreun gest, de parcă ar aștepta să-i apese altcineva pe trăgaciul armei. De cele mai multe ori, sunt buni de luat ca din oală. Mai mult, se poate întâmpla să surprinzi un grup



În sfârșit, văd și eu culori vesele...

advers cu spatele, moment în care îl faci sită pe unul dintre ei și constați cu surprindere că ceilalți nu schițează nici un gest preț de câteva momente bune. Ținte mai bune nici că puteam să găsesc. Totuși, jocul are parte de momentele lui bune, când fiecare își face treaba exact așa cum a fost învățat: MULE-ul (transportorul blindat de muniție și accesorii) nu se încăpățânează să refuze ordinele de deplasare, nu se cațără pe pereți și evită să treacă precum o fantomă printr-un camarad de arme, iar coechipierii depistează și execută adversari cu precizie chirurgicală, în vreme ce inamicul luptă tactic, folosind manevre evazive.

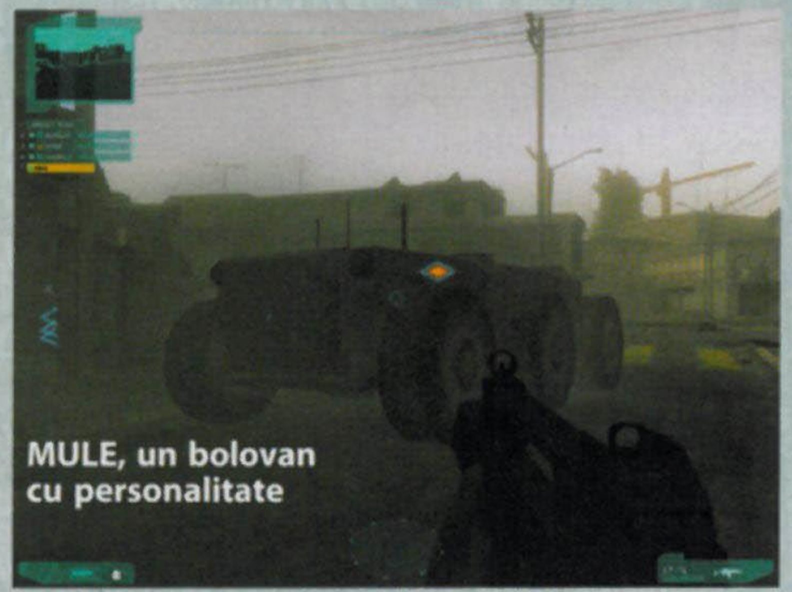
(Dez)ordine și (in)disciplină

Cine a jucat originalul se va familiariza imediat cu meniul de comandă, ordinele fiind strigate prin intermediul unei interfețe simple, ce poate fi activată cu ajutorul rotiței scroll a mouse-ului. La nevoie, putem folosi harta tactică, un instrument foarte util atunci când situația cere o planificare atentă a misiunilor. Dar ferească Sfântul Petru să rămână vreun amețit blocat prin ziduri, forțându-te să reîncarci misiunea pentru a-l folosi cum se cuvine în peisaj. Și uite așa, din popas în impas, se termină și campania solo: brusc și dintr-o dată. Paradoxal, campania din versiunea pentru PC este mai scurtă decât cea destinată 360-ului, care este, la rândul ei, mai scurtă decât cea din primul joc. De vină ar putea fi și mărimea nivelurilor, care în aparență sunt foarte întinse și pline de oportunități tactice, ceea ce nu-i întru-totul adevărat. Mai mult decât atât, părăsirea neintenționată a zonei în care se desfășoară misiunea echivalează cu un avertisment, iar apoi cu o moarte instantanee, dacă ai ghinionul s-o apuci într-o direcție greșită. Uneori, nici măcar nu ești avertizat. Mare mi-a fost mirarea când m-au executat la nici cinci secunde de la începerea unei misiuni, pentru simplul motiv că punctul de inserție se afla exact la marginea Zonei, iar debarcarea din elicopter m-a găsit cu fața îndreptată în altă direcție decât cea... normală. Păi n-am făcut altceva decât să urmez o simplă stradă... și nu văd nicio baricadă! Recunosc că am pățit-o o singură dată (a doua oară m-am învățat minte), însă n-ar fi stricat o mai bună delimitare a zonei în care se desfășoară misiunea.

Situația se schimbă radical odată cu intrarea într-un meci de multiplayer via internet, unde toate neajunsurile dispar ca prin minune. Codul de rețea este excelent realizat și implementat, iar sesiunile de deathmatch, team deathmatch, king of the hill, co-op în patru și Recon versus Assault sunt de-a dreptul demențiale. Nu tu AI tembel, nu tu pathfinding prost, ci jucători la fel ca tine, fără probleme de memorie sau alte handicapuri.

Trei culori cunosc pe lume

GRAW 2 nu arată rău deloc, dar nici nemaipomenit de bine. Din nefericire, paleta de culori pe care a ales-o producătorul îi dă jocului un aer mohorât, deloc agreabil, de parcă ar trebui să-l joc doar atunci când sunt posomorât. Oare chiar n-au găsit alte culori, în afară de gri și maro, cu care să tapeteze clădirile și întreg mediul înconjurător? Mă îndoiesc... Prin comparație, mediul de joc din GRAW 2 pentru Xbox 360 este surprinzător de viu. Detaliile pe care le oferă sunt însă fantastice, cu condiția să ruleze pe o placă video GeForce 8800; în afară



MULE, un bolovan cu personalitate

de MULE, care seamănă cu un bolovan pe roți de piatră. În plus, animațiile sunt deosebit de veridice, fiecare personaj mișcându-se perfect credibil în contextul dat de joc.

Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 mi-a oferit puține satisfacții de-a lungul campaniei solo și excelează doar în multiplayer, reușind să mă țină nopți întregi cu ochii înfipți în monitor în căutarea țintelor. Nu-i rău, dar mă întreb: dacă pe 360 se poate, pe PC de ce nu?!

■ **KiMO**

▸ **Gen** FPS ▸ **Producător** Ubisoft Montreal ▸ **Distribuitor** Ubisoft ▸ **Ofertant** Ubisoft Romania, Tel. 021.569.06.00 ▸ **Procesor** PIV 2 GHz ▸ **Memorie** 1 GB RAM ▸ **Accelerare 3D** 128 MB ▸ **ON-LINE** ghostrecon.us.ubi.com/graw2/

Grafică	8
Sunet	8
Gameplay	8
Multiplayer	9
Storyline	7
Impresie	7

7,8

SID MEIER'S CIVILIZATION IV
BEYOND the SWORD

Există Civ dincolo de sabie?

Cred că de unele dintre cele mai rezervate atitudini pe care le-am manifestat vreodată în fața unui joc s-au „bucurat" expansion-urile de Civilization. Asta cu două excepții, ambele ținând de aceeași, în fond, disfuncționalitate, manifestată de release-ul inițial al jocului, care nu oferea multiplayer. Vă amintiți? Atât Civ2, cât și Civ3 au avut nevoie de un expansion pentru a putea fi jucate și altfel decât în single player. Deci, în afară de aceste două cazuri, care aduceau o cură unei boli evidente, ce pot eu spune de bine despre expansion-urile de Civ apărute până acum?

Păi, portretul general al unui astfel de expansion este ușor de trasat. În primul rând, ni se pune în față un set de scenarii aspru customizate, în număr cât mai mare, realizate de producătorii jocului, dar și de fani. O parte a acestora sunt, oricum, disponibile gratuit online, deci... Apoi, ni se aduce un număr sporit de națiuni și de lideri aferenți acestora, plus ceva trupe specifice. Iar pe deasupra se presară un praf fin în ochii jucătorilor, sub forma câtorva clădiri și minuni suplimentare. Eventual, se adaugă la toate acestea mici noutăți de gameplay, nu foarte semnificative, dar trâmbițate ca majore (vezi „warlorzii" din expansion-ul de Civ4 cu același nume). Și cam atât.

Voi fi sincer și vă voi spune că astfel de expansion-uri de Civ mi s-au părut întotdeauna o simplă manevră comercială și de prezență pe piață, lipsită de substanța de gameplay pe care ai fi așteptat-o de la maeștrii de la Firaxis. Cu toate acestea, recunosc necesitatea prezenței unor astfel de produse „intermediare" pe piață, acestea menținând viu interesul pentru o franciză, pe care o pot propulsa din nou în topuri, permițându-i să supraviețuiască până la următoarea apariție majoră din serie.

Chiar și cu acest istoric deloc încurajator în spate, însă, noul expansion de Civ4, Beyond the Sword, atrage atenția încă din prezentarea sa online prin ceva neobișnuit: aparente adaosuri substanțiale în însăși inima conceptuală a jocului, despre care nu poți decât să bănuiești că vor avea un impact major asupra gameplay-ului.

Scenarita

Să începem, totuși, cu trecerea în revistă (sic!) a lucrurilor obișnuite la un expansion de Civ. Par egzamplu, cu scenariile. Nu l-am jucat extensiv pe fiecare dintre acestea, dar pot spune că avem de-a face cu cel mai mare efort de până acum al Firaxis în direcția creației de scenarii originale. Pornind de la idei interesante – unele amplasate într-un cadru SF convingător și bine închegat, inclusiv cu elemente de story – aceste scenarii sunt mai mult decât umplutura obișnuită de care am avut parte în expansion-urile anterioare.

Un semn în acest sens este un tip de scenariu aparte, aproape arcade, care poate fi, spun eu, adaptat chiar și pentru telefonul mobil. Este vorba despre „Civ Defense", în care jucătorul pornește cu un număr limitat de trupe și orașe, trebuind doar să facă față valurilor succesive de atacatori care „curg" asupra teritoriului său. Nu există oponenți în accepțiunea clasică a Civ-ului, ci numai acești inamici, pe care, dacă îi învingi, vei primi sumele necesare pentru a te dezvolta cu trupe și clădiri, pentru a fi pregătit în fața valului următor, mai puternic.

Acum, dacă este să vorbesc strict din punctul meu de vedere, aproape orice fel de scenariu de Civ este neinteresant, oricât de alambicat ar fi și oricât de bine și de mult s-ar fi lucrat la grafica elementelor de joc specifice respectivului scenariu. Spun asta pentru că, în fond, sub fardurile unui scenariu se află exact aceleași mecanisme care funcționează în jocul original, deci, ai aceeași Mărie cu o altă pălărie. Dacă vrei să schimbi ceva fundamental, este suficient să editezi valorile parametrilor din jocul original, fără să mai iei fața jucătorilor veterani cu te miri ce titireze și pocnitori futuriste.

Până la urmă, tocmai pentru că elementele jocului original se recunosc prea ușor într-un scenariu, cea mai bună treabă pe care o poți face pentru a mări atractivitatea unui scenariu este să elimini din el cât mai multe din mecanismele de gameplay din Civ-ul sursă. Paradoxal, în opinia mea, este faptul că tocmai limitările și ceea ce înlături din jocul original pot face un scenariu de Civ mai interesant – un exemplu fiind chiar arcade-ul de care am vorbit anterior.

Pe de altă parte, sunt oamenii care, spre deosebire de scepticul de mine, se bucură de scenarii, așa cum mi-a spus chiar cioLAN, într-o discuție în care am încercat fără prea mare succes să ponegresc această subspecie de Civ. Pentru acești jucători, expansion-ul Beyond the Sword oferă cel mai bun set de scenarii originale de până acum, fiind o greu epuizabilă sursă de încântări colaterale pornind de la tema de bază a Civ-ului.



O minune pentru care trebuie descoperită Estetica

Circul globalizării

Una din noutățile aduse de Beyond the Sword în Civ4 este corporația. Aceasta poate fi fondată, după ce sunt studiate anumite avansuri tehnologice , într-un oraș care deține resursele necesare anume corporației pe care vrei să o înființezi. Practic, însă, ce face o corporație? Păi, nu este decât un instrument de conversie a unor resurse în alte resurse, fie acestea bani, cultură sau resurse naturale. După cum ai nevoie de resurse în care ești deficitar sau pe care chiar nu le deții deloc, alegi tipul de corporație care îți este necesar, pentru a le obține prin conversie. În plus, corporația aduce bani de la toate filialele sale înființate în alte orașe.

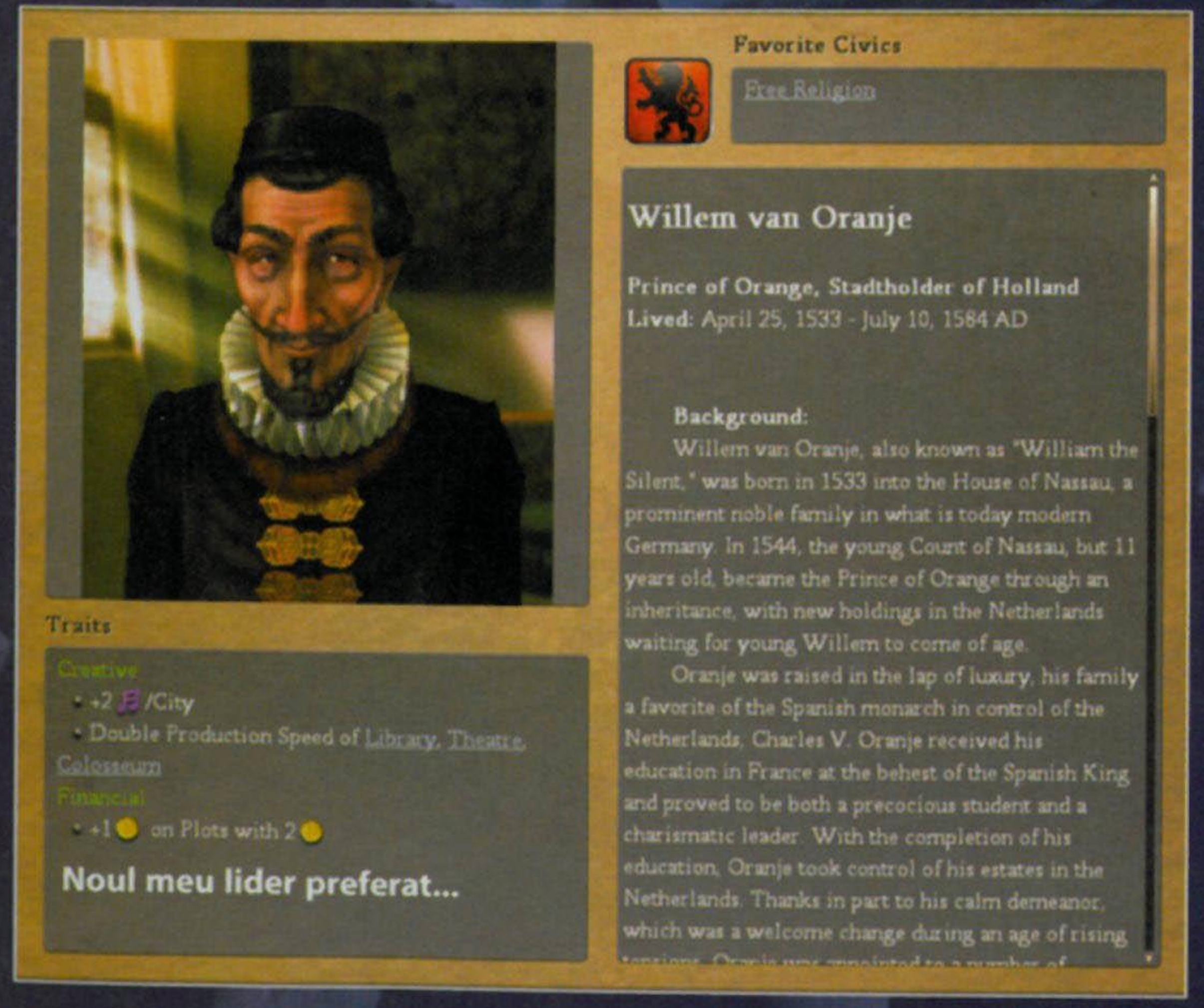
Pentru a înființa filiale trebuie să creezi „Corporate executives" care să se deplaseze până la orașele țintă și să „împrăștie" noua credință economică... Evident, aceasta incumbă costuri, iar extinderea corporațiilor în orașe străine cere cheltuieli și mai mari. Extinderea corporațiilor în propria civilizație poate fi blocată prin adoptarea anumitor „civics"-uri. Corporațiile sunt în competiție pentru resurse și de aceea se exclud reciproc în același oraș – o cheltuială și mai mare este necesară pentru a elimina o altă corporație și a o impune pe a ta.

Conceptul de corporație nu este nou într-un joc de tipul Civ-ului. Call to Power 2, joc inspirat din seria Civ, cu mulți ani în urmă introdusese conceptul de corporație. Aceasta putea înființa francize în orașele oponenților, din care trăgea pentru tine un anumit procent de bani. Pentru a le contracara era necesară construcția unei unități speciale numită... avocat, care putea da în judecată corporația și desființa franciza.

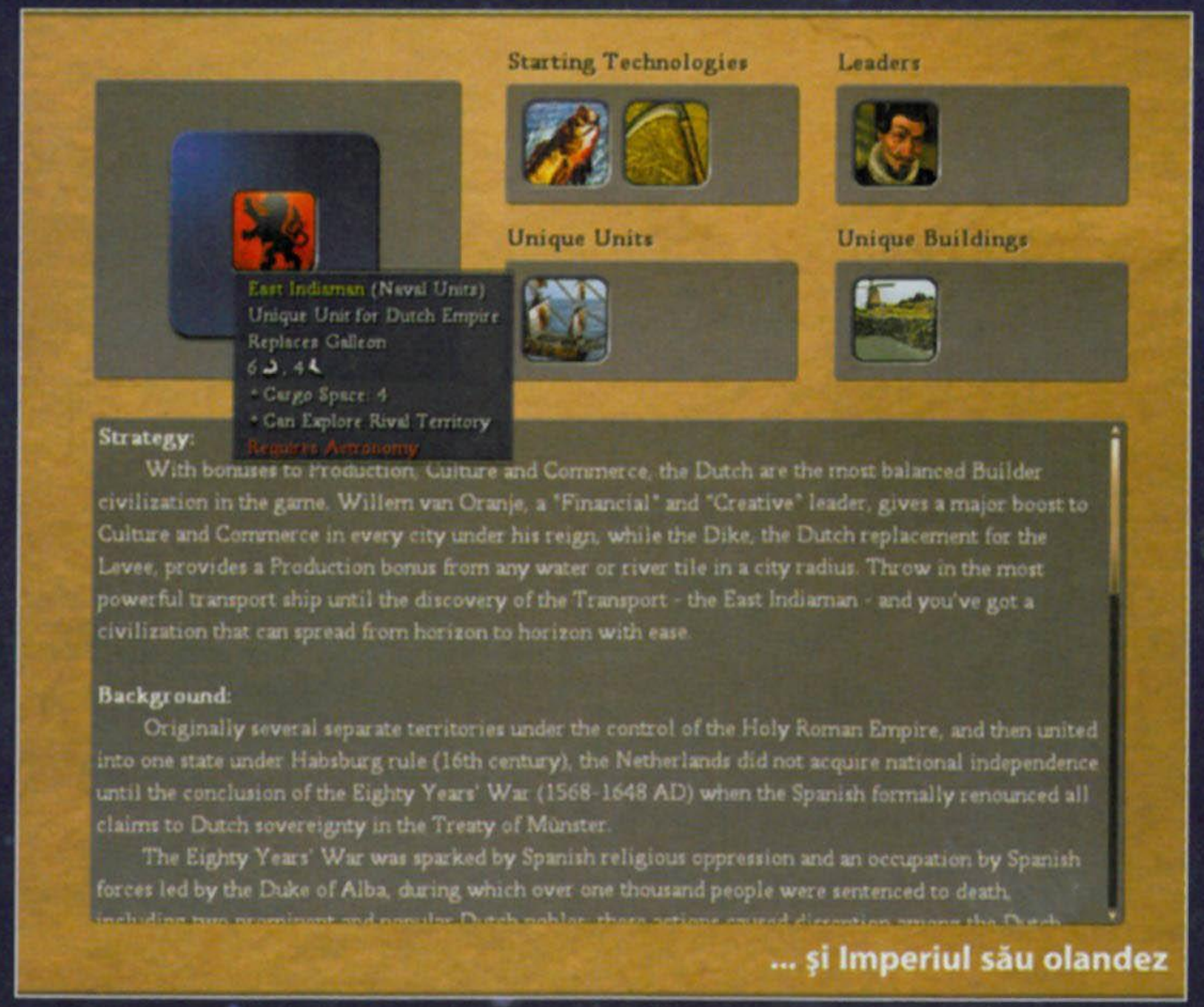
În opinia mea, Firaxis a făcut foarte bine că s-a uitat la Call to Power 2, mai ales că a mai preluat de acolo încă un element pe care l-a introdus în expansion-ul Beyond the Sword: piratarea căilor comerciale. Astfel, o navă poate fi așezată pe căile navale de comerț ale unui inamic, pentru a întrerupe în acel loc schimburile ce au loc în rețeaua sa comercială.

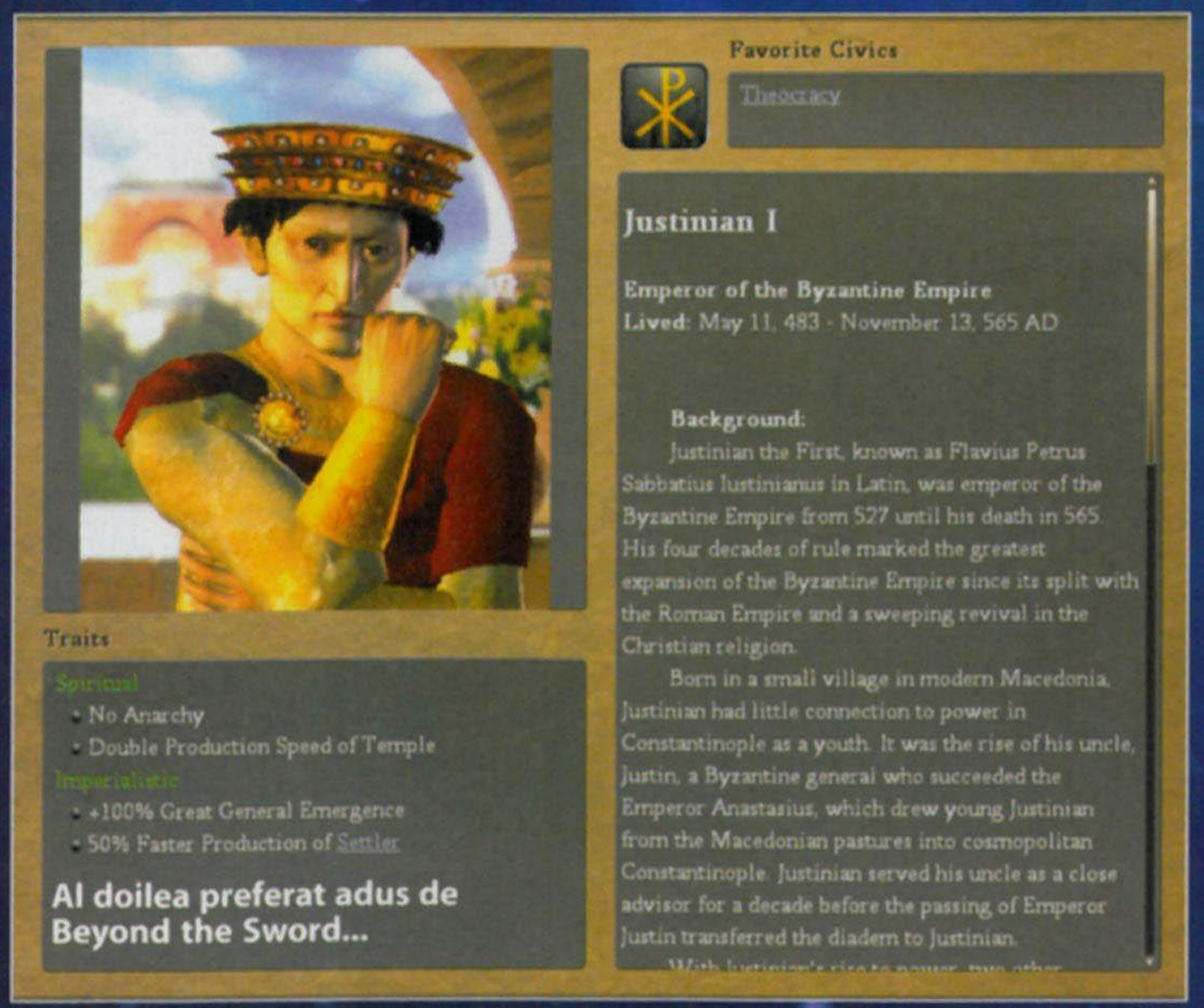
Informația...

Însă cea mai importantă modificare adusă de acest expansion versiunii a patra de Civilization este cea care atinge felul în care este conceput spionajul. Practic, din bugetul națiunii tale se poate aloca un anumit procentaj către serviciile secrete, astfel încât să ai la dispoziție sumele necesare „lucrării" și prelucrării informative a oponenților. Partea frumoasă este aceea că, din banii puși deoparte pentru spionaj, poți atribui sume diferit pentru spionarea fiecărui oponent în parte, după cum simți că evoluează prioritățile. Astfel, pentru un oponent poți

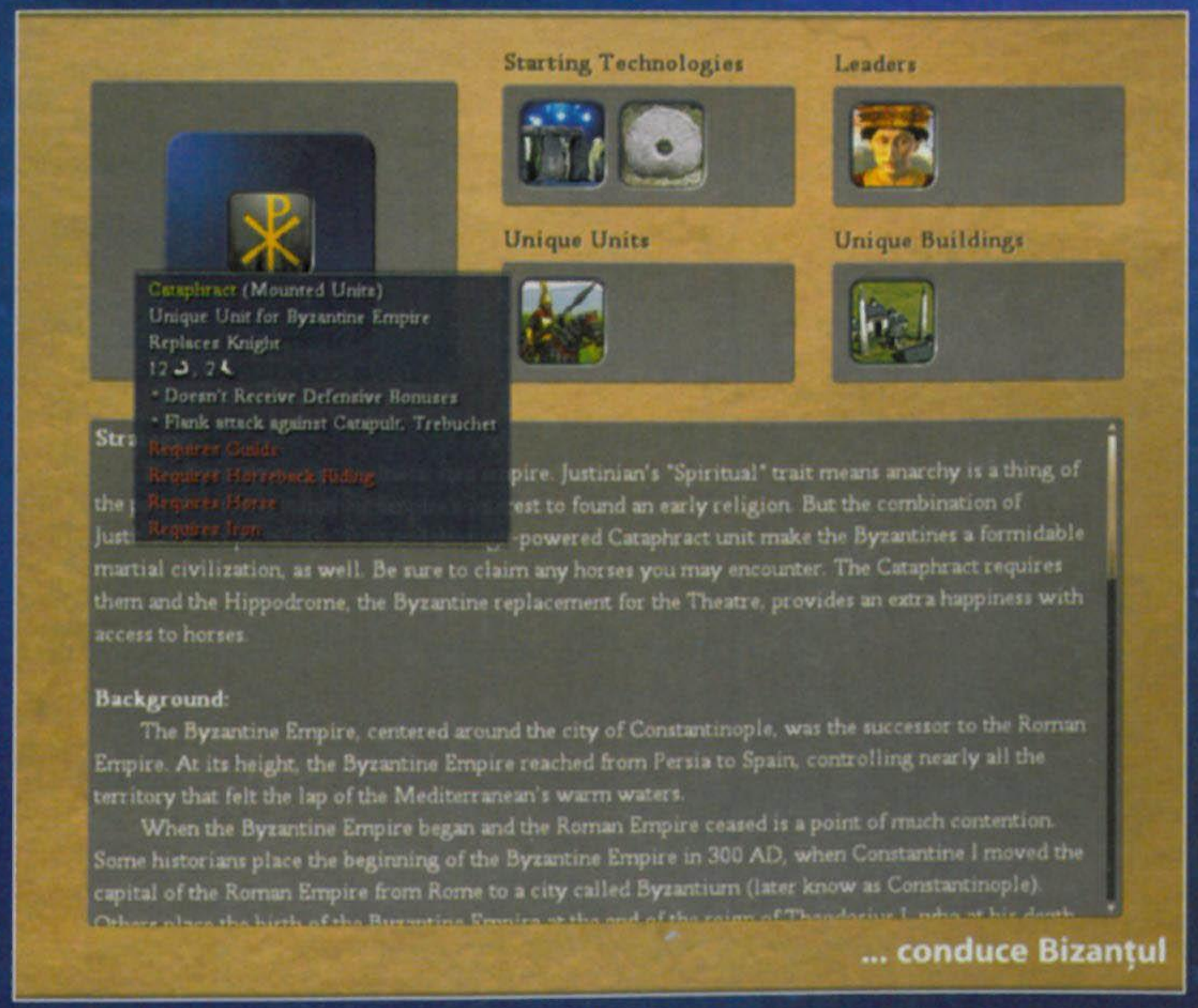


Noul meu lider preferat...


... și Imperiul său olandez



Al doilea preferat adus de Beyond the Sword...


... conduce Bizanțul


Maastricht – porci, elefanți și lideri europeni


Mică, în colțul stânga sus, e alocația pentru spionaj

aloca o fracțiune din bugetul spionajului, iar către altul un multiplu al acelei fracțiuni.

Toate aceste sume se cheltuiesc apoi pentru executarea diverselor misiuni sub acoperire, pe care Beyond the Sword le-a adunat cam din toate Civ-urile apărute până acum: sabotaj, furt de tehnologie, dezvăluirea de date secrete ș.a.m.d. Probabilitatea de îndeplinire cu succes a fiecărei misiuni depinde și de raportul dintre suma alocată de tine pentru spionarea oponentului X și suma alocată de X pentru spionarea ta, evident, direct proporțional.

Un astfel de mod de a concepe spionajul mi se pare excelent, probabil cel mai reușit de până acum din seria Civilization. Un singur mare reproș am a le face meseriașilor de la Firaxis: totul este mult prea bine echilibrat. Ce vreau să spun? Păi, să începem cu spionajul.

... este în creștere

Pentru a obține cu succes informații de la oponenți cheltuielile tale sunt foarte mari. Ca să furi tehnologie te străduiești cam tot atât cât ai face-o descoperind tu însuți acel avans. La celelalte misiuni de spionaj, la fel, tevatura, cheltuielile și probabilitățile mici de succes fac ca „intelligence"-ul să nu fie o opțiune tocmai viabilă sau măcar suportabilă pentru nervii jucătorului. Implementarea spionajului în Civ 4 Beyond the Sword mi se pare grăitoare pentru întreaga structură a jocului – producătorii au creat un sistem de strategie complex, credibil, realist la nivel de concept, dar excesiv de bine echilibrat, aproape steric în perfecțiunea sa. În mod real, faptul că un jucător poate foarte simplu să se salveze din orice situație făcând uz de excelenta echilibrare a parametrilor jocului este puternic dăunător la feeling.

Adăugați la aceasta și nou introdusele corporații. Da, totul este interesant, ți se pune la dispoziție încă un instrument realist și complex de acțiune economică, dar beneficiile utilizării acestuia nu sunt deloc pe măsura atenției și timpului necesare în joc pentru a exploata eficient o corporație – încă o dată totul este prea bine echilibrat. Iar jocul în multiplayer devine și mai lent sub aspectul timpului necesar pentru a controla suma tuturor operațiunilor esențiale dintr-un tur. De altfel, și celelalte elemente noi aduse în joc de acest expansion, deși sporesc realismul și posibilitățile de acțiune ale jucătorilor, până la urmă reușesc să încarce excesiv gameplay-ul. Civ-ul a devenit prea stufos, deși devine tot mai bun, aparent...

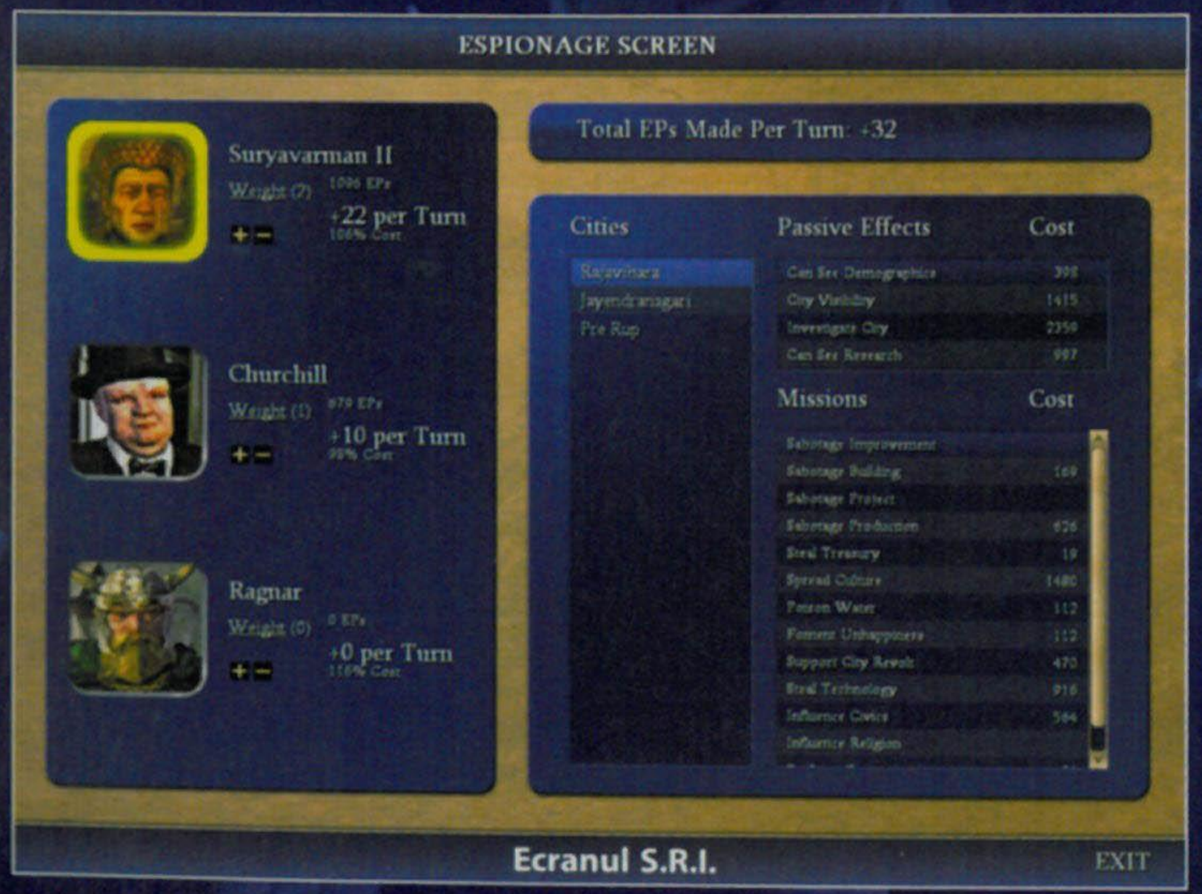
Civilization 4 a reușit să modeleze extraordinar de bine procese de evoluție la nivel de civilizație, a reușit să impună concepte pe care nu le-am văzut la nici un alt joc până acum. Cu toate acestea, dimensiunile tot mai mari ale jocului, ca sumă de concepte și parametri, transpar tot mai mult în expansion-ul Beyond the Sword, care, deși este un Civ 4 mai bun, devine, paradoxal, mai puțin interesant, pe alocuri plictisitor, și poate chiar enervant. Un caz clasic în care mai realist și mai mult la nivelul construcției jocului nu înseamnă mai bine și pentru plăcerea jucătorului.

■ **Marius Ghinea**

▸ **Gen** TBS ▸ **Producător** Firaxis ▸ **Distribuitor** 2K Games ▸ **Procesor** Intel P4 1,8 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 128 MB ▸ **ON-LINE** www.2kgames.com/civ4/beyondthesword

Grafică	9
Sunet	10
Gameplay	8
Multiplayer	10
Storyline	–
Impresie	9

9,2


Ecranul S.R.I.


Benzină din porumb – o Corporație

colin mcrae™ DiRT™

Luxul se plăteşte







Nu am ratat nici o apariţie din seria Colin McRae şi, cu bune şi cu rele, aceasta rămâne una din cele mai bune de pe piaţă. Nu la fel de „grea" ca jocul Richard Burns Rally însă mereu captivant şi foarte distractiv. Încă după primele detalii prezentate de Codemasters se contura un joc deosebit de cele cu care ne-am obişnuit. Un joc ce avea să fie conceput pe un engine nou-nouţ, NEON, realizat în colaborare cu Sony, a căror experienţă cu Gran Turismo le-a fost de mare folos celor de la Codemasters. Ce mi se pare ciudat este că deşi Sony a ajutat la dezvoltarea engine-ului jocului, Colin McRae: DiRT a fost lansat iniţial pe Xbox 360 şi PC, varianta de PS3 urmând să apară prin luna septembrie. Nu este exclus ca o variantă a acestui engine să fie folosit şi pentru viitorul Gran Turismo.



Mile şi CP

Încă din momentul în care vezi filmuleţul din intro-ul jocului, disponibil şi pe net, îţi dai seama că te afli în faţa fericitului moment în care toate promisiunile lansate de producători pe perioada dezvoltării jocului chiar s-ar putea să fie traduse şi în produsul final. Bucuria e cu atât mai mare cu cât promisiunile erau mai mult decât îndrăzneţe. Mergi mai departe şi după ce dai cu subsemnatul la profil nu mai decât de ales modul de joc cu care vrei să începi. Ai de ales între Career, Championship şi Rally World acestea fiind opţiunile pentru single-player. Cariera te trece prin curse de toate tipurile, structura aleasă nefiind însă una lineară ci piramidală, organizată pe 11 niveluri, astfel încât poţi să ajungi în vârf evitând cursele care îţi displac. Acest mod oferă un număr consistent de ore de joc Pentru a debloca alte curse te vei folosi de punctele pe care le primeşti la finalul fiecărui eveniment. Jocul ne oferă o diversitate nemaiîntâlnită în această serie atât din punctul de vedere al genurilor de curse cât şi, în mod normal, al maşinilor disponibile. În joc sunt prezente peste 40 de maşini din 12 clase diferite. Merită amintite de la clasice Lancia Delta S4 şi Toyota Celica GT-Four, de la 4WD Mitsubishi Lancer Evolution IX, Subaru Impreta WRX şi modelul construit chiar de Colin McRae R4, sau regii deşertului de la Raid: VW RACE Touareg sau Dakar Nissan. Trebuie să recunosc că am aşteptat DiRT-ul şi pentru cursele de rally-raid pe care eu unul le găsesc extrem de spectaculoase. Dacă opţiunile oferite de multiplayer ar fi fost altele cred că am fi putut asista la nişte rally-raid-uri pe net de toată frumuseţea.



Maşinile se cumpără cu banii câştigaţi în curse, bani care sunt mai mulţi dacă alegem să concurăm pe un grad de dificultate mai mare. Avem o mulţime de trasee care ne plimbă prin toată lumea şi pe diferite suprafeţe. O parte din ele sunt licenţiate, de exemplu Knockhill sau Pikes Peak, altele inspirate după circuite reale şi unele „desenate" de producători.

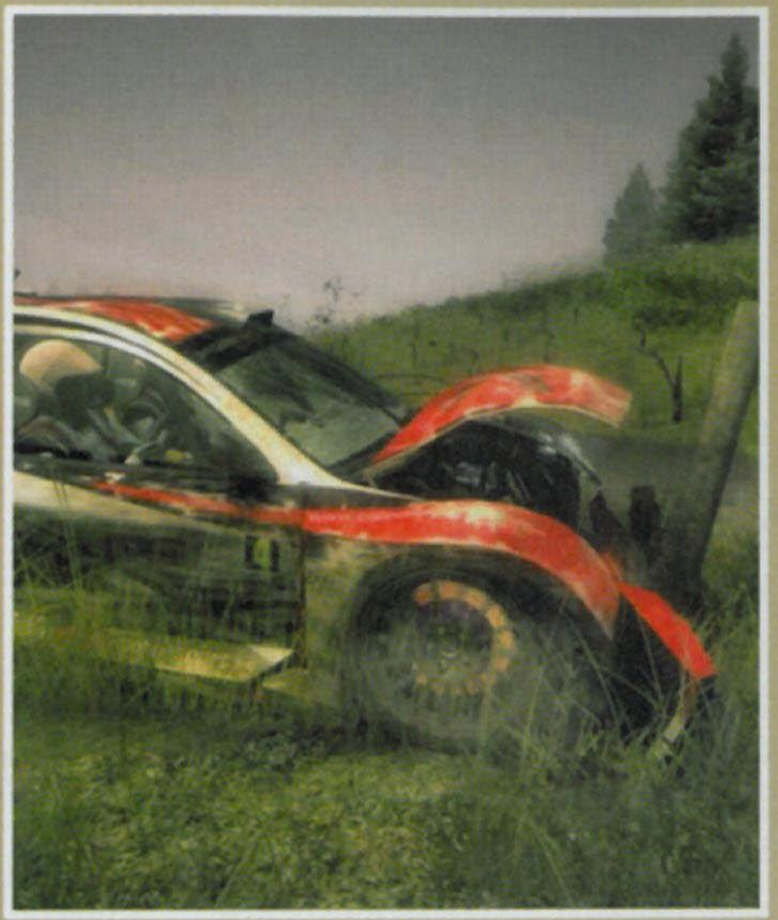
Motoare de motoare

După cum am spus mai devreme promisiunile producătorilor nu au fost deloc modeste şi cred că toată lumea aştepta să vadă cum se joacă DiRT-ul. Chiar dacă partea de simulare nu poate fi comparată cu producţiile SimBin, chiar şi dificilul Richard Burns Rally a fost mai hard-core, pilotatul maşinilor îţi oferă o senzaţie ridicată de realism. Mai ales dacă foloseşti un controller de calitate, tastatura fiind ultima pe listă, cum se întâmplă tot mai des în ultimul timp. Nu am avut ocazia să-l încerc cu minunăţia de volan Logitech G25 însă sper să o fac cât de curând. Maşina răspunde exact cum te-ai aştepta la manevrele tale şi diferenţele date de clase, suprafaţă sau modul de abordare a traseului sunt evidente. Derapajele controlate, felul în care se intră şi iese din curbe sau depăşirile îţi oferă o senzaţie extrordinară. Pentru rezultate mai bune, se poate umbla şi la setările sau opţiunile bolizilor iar cei ce au mai puţine cunoştinţe în acest domeniu nu trebuie să evite munca de garaj pentru că beneficiază şi de asistenţă. AI-ul este adaptat curselor off-road şi deosebit de bătăios, încă un capitol la care producătorii s-au achitat cu brio de promisiuni. Sistemul de damage este atât de bine realizat încât nu poţi să te superi când îţi faci maşina praf pe final de cursă. Acesta ia în considerare mai multe date fizice şi rezultatul impactului este altul la fiecare incident şi maşină în parte. Din punct de vedere grafic DiRT este o adevărată operă de artă. Maşinile sunt modelate în cele mai mici detalii şi chiar ţi-ar fi milă la fiecare zgârietură dacă nu am avea şi spectacolul oferit de sistemul de damage. Pe orice traseu decorurile sunt o adevărată încântare, DiRT oferind una din cele mai reuşite experienţe vizuale din lumea simulatoarelor auto. Nu cred că am mai lăudat în aşa fel un joc de mult timp dar cei de la Codemasters au făcut o treabă extraordinară.

Din păcate

...jocul are o mare problemă care aruncă o umbră peste toate părţile bune ale acestui joc. Optimizarea este total nereuşită, sincer nu ştiu multe jocuri care să se comporte atât de slab pe o configuraţie de top. Chiar şi după lansarea patch-urilor jocul nu reuşeşte să ruleze la un frame-rate decent, singura soluţie fiind să umbli la detalii şi să pierzi astfel din plăcerea vizuală. Chiar dacă nu îşi are locul în acest moment o discuţie PC – console, ţin să spun că doar o placă grafică de ultimă generaţie te costă aproape cât un Xbox 360, platformă pe care acest joc rulează aproape perfect. O altă problemă este modul de multiplayer care este mai sărăcăcios de cât am fi sperat. Nu poţi concura direct cu alţi jucători ci doar prin intermediul timpilor realizaţi. Sfatul meu este să luaţi în considerare cerinţele de sistem înainte de a vă cumpăra acest joc sau în cazul în care aveţi o consolă să nu alegeţi varianta pe PC.

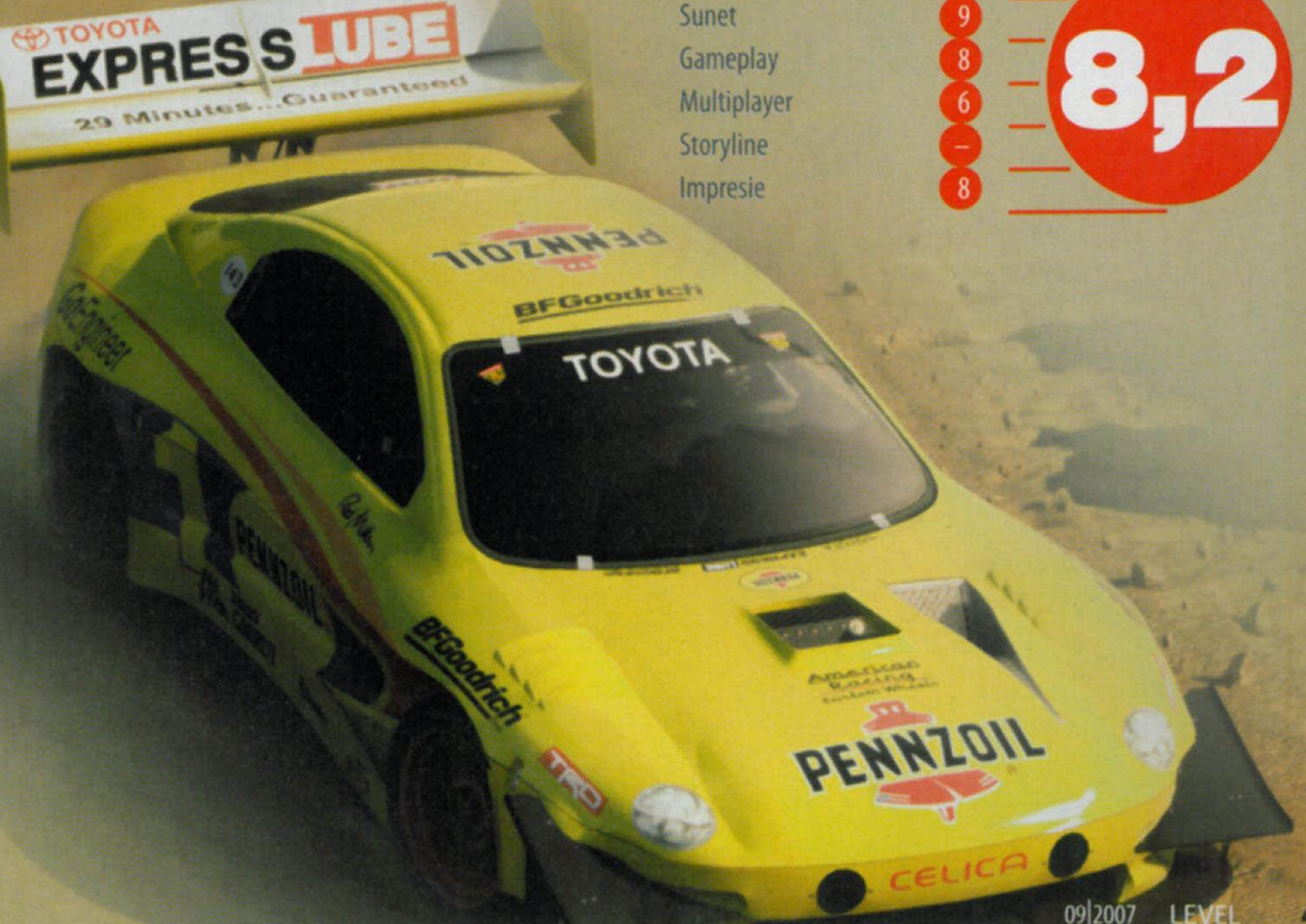
■ **Rzarectha**



Gen Simulator auto ▸ **Producător** Codemasters ▸ **Distribuitor** Codemasters ▸ **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-480.30.90 ▸ **Procesor** PIII 3 GHz ▸ **Memorie** 1 GB RAM ▸ **Accelerare 3D** minim GeForce 6800 / Radeon X1300 ▸ **ON-LINE** www.codemasters.com/dirt/

Grafică	10
Sunet	9
Gameplay	8
Multiplayer	6
Storyline	–
Impresie	8

8,2



Harry Potter and the Order of the Phoenix™

La Phoenixul lăudat să nu te duci cu focul

A mai trecut un an, lui Harry i-a mai crescut un coş pe obrazul drept (se cheamă pubertate, Harry, nu e blastămul lui Voldemort), Hermione a început să capete forme şi fond de ten, iar Ron... eh, cui naiba îi pasă de nevăstuica aia? Preadolescentul Harry n-a apucat să se bucure prea mult de prima poluție nocturnă, de primul sărut „cu limba" şi de maturizarea evidentă a colegei Hermione, căci Warner Brothers şi Electronic Arts, acest JECO al timpurilor moderne, l-au trimis pentru a cincea oară la produs în cinematografe şi, inevitabil, pe console, PC-uri, telefoane mobile, căni, lenjerie, paste de dinți, băuturi răcoritoare, cărți de colorat, Brick Games etc. În mod ciudat, probabil un semn evident al maturizării negustorilor de „entertainment" din Republica Plictisitoare România, nebunia Harry Potter a cuprins şi țărişoara noastră semi-bananieră. Dacă pentru „The Eye of the World" a lui Jordan a trebuit să aştept şaptesprezece ani, grăbitul Potter se va teleporta în librării şi va vorbi pre limba noastră în decembrie, adică la doar câteva luni după lansarea mondială. E un pas imens, zic eu. Ia-o din loc, Greucene, fă paşi,



Zmeule, că vine bufnița lui Harry, vă lasă corbul gravid şi vă scoate ochii. În ritmul ăsta, „Răpirea din Serai" va fi înlocuită de „Evadarea din Azkaban", iar îngeraşul din bucătăria oricărui gospodar cu dare de mână se va transforma subit într-un Dementor fosforescent cu glugă mobilă şi respirație proaspătă. Viitorul sună bine, nu?

Scumpii ani de liceu, când la Voodoo dai de greu

Cartea/filmul/jocul Harry Potter and the Order of the Phoenix ne prezintă un Harry Potter aflat în al cincilea an de studenție la „fabrica de vrăjitori" Hogwarts. Deşi Voldemort le suflă în ceafă, comunitatea paşnică de vrăjitori este încă în faza de negare. Ministerul Magiei face tot posibilul să-şi țină turma în întuneric şi omoară din faşă orice zvon privitor la „come-back"-ul spectaculos al lui Ralph Fiennes. Nici la Hogwarts lucrurile nu merg bine pentru studenții anarhişti care luptă pentru dreptul la liberă informare. Dolores Umbridge, o „mătuşică" acră şi suspectă aflată în solda Ministerului, a preluat cursurile de apărare împotriva magiei negre şi se dovedeşte a fi o teoreticiană îndârjită, renunțând total la orice aplicație practică a cursului predat. În asemenea condiții, tânărul Harry este obligat (ca şi până acum, de altfel, că n-am fi avut atâtea cărți dacă totul ar fi fost bine şi frumos) să pună mâna pe baghetă şi să-şi facă dreptate cu puterea vrăjii, ajutat de nelipsiții Ron şi Hermione. Vă sfătuiesc să citiți cartea sau să vizionați filmul înainte de a pune mâna pe tastatură, deoarece sunt mari şanse să nu pricepeți mai nimic. Scenariştii au presupus (pe bună dreptate, cine altcineva decât fanii ar juca un joc Harry Potter) că sunteți deja la curent cu evenimentele din The Order of the Phoenix şi nu s-au străduit din răsputeri (a se citi „deloc") să adapteze jocul la nevoile gamerului proaspăt intrat în lumea vărului Potter.

Student cu taxă la Hogwarts

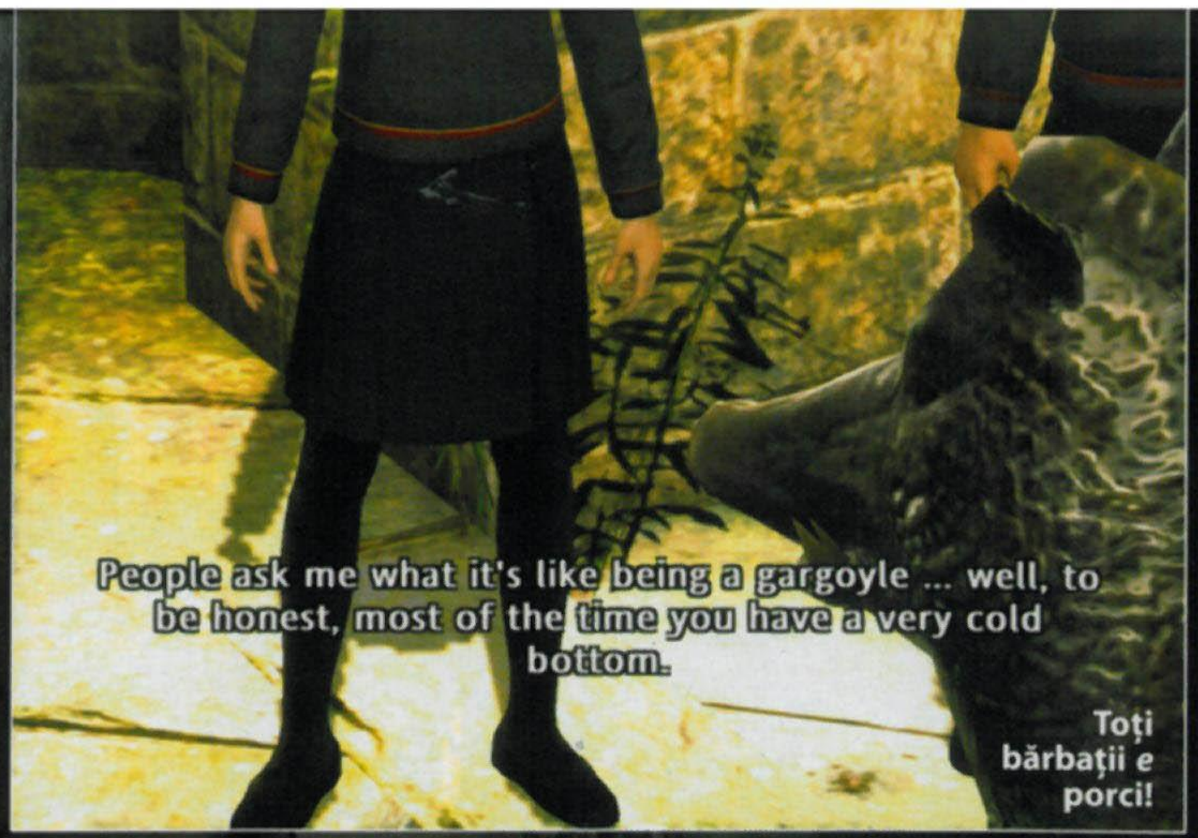
Romanul a fost bunicel, iar filmul a reuşit cumva să nu mă adoarmă (sau o fi fost floricelele... în ziua de azi nu mai poți fi sigur de nimic). Să fie asta un semn că jocul îşi va depăşi condiția de „movie tie-in" clasic şi va reuşi să-mi şteargă zâmbetul arogant de pe față („Harry Potter, EA... yeah right")? Hehehe. Era dât p'aci, dar nu. Recunosc, am fost de-a dreptul impresionat de Hogwarts-ul virtual, recreat de „arhitecții" de la EA UK cu un motoraş grafic simpatic foc (nu exagerat, dar clar peste restul turmei de „furăciuni din filme"). M-a izbit în mod special atenția acordată detaliilor. Hogwarts-ul din joc este copia fidelă a celui din film, care, la rândul lui, „arată" şi „se simte" exact cum mi l-am imaginat eu când am deschis prima oară un volum Harry Potter. La început, e o adevărată plăcere să te plimbi pe coridoare fără niciun scop, doar „să vezi cum e". E foarte frumos, vă spun eu, atât de frumos că pentru o oră veți ierta imbecilitatea unor quest-uri, pentru simplul motiv că vă oferă ocazia să vizitați locuri noi.

Deci, avem la dispoziție un Hogwarts frumuşel, măricel, „dintr-o bucată" (n-am prins picior de loading screen), ce-ar putea merge rău? Pentru început, camera şi controlul, dar nu ele sunt cele mai mari probleme. Îmi amintesc de Shadow of the Comet, un adventure excelent din vremurile când frecvența se măsura încă în megaherți, iar mouse-ul avea bilă. Pe lângă jocul propriu-zis, Infogrames a introdus separat un muzeu virtual dedicat lui Lovecraft. Harry Potter and the Order of the Phoenix este un excelent tur virtual al Hogwarts-ului, însă, ca joc, este complet neinspirat şi fad. Şi o să vedeți de ce.



Merlin Potter

Harry Potter and the Order of the Phoenix debutează în forță cu un cuplu de tineri Dementori dornici să încerce lucruri noi. Harry este atras fără de voie în jocul lor şi este pe cale să experimenteze primul şi ultimul sărut din scurta sa viață. Din fericire pentru el, ochiul ager şi mâna sigură a Omului din spatele Maşinii l-au salvat de la o moarte sigură. Am scuturat mouse-ul cum o scutura Pazuzu pe fătuca aia din Exorcistul, cred că am dat şi-un clic la un moment dat, şi Dementorii s-au plecat umiliți în fața „patronus-ului" meu bărbătesc. Eh? Cine-i tatăl vostru, stafiilor? Har-ry... Har-ry... Harry. Nici n-apuc să-mi pun scrumiera în cap şi să execut dansul victoriei prin redacție cu rigla în mână pe post de nuieluşă vrăjită, că apare uncheşul Sirius şi îmi serveşte un mic tutorial ca pentru proştii care n-au văzut un Dementor nici măcar în atlasul zoologic. Sarcinile exagerat de domestice care ne sunt puse în cârcă de Sirius (repară farfurii, pregăteşte bagaje etc.) au rolul de a ne familiariza cu modul de „funcționare" a baghetei fermecate. Conceptul este destul de interesant (gesturi cu mouse-ul... sau cu stick-ul gamepad-ului), dar se vede clar că adevărata distracție este rezervată doar celor binecuvântați cu un Wii. Posesorii unui PC dotat cu o rozătoare de plastic îl vor găsi oarecum incomod şi mai puțin amuzant (un gamepad mai îndulceşte experiența), mai ales în momentele în care viteza este un factor esențial.



Toți bărbații e porci!

Vrăjile aflate la dispoziția tânărului Potter sunt clasicele „descântece" prezentate în filme. Pentru micile încăierări adolescentine (în joc se numesc dueluri şi nu ies în evidență prin nimic), avem cele şase arme ale tânărului vrăjitor (Stupefy, Rictumsempra, Expelliarmus, Protego, Levicorpus şi Petrificus Totalus). N-ați ajuns până aici dacă n-ați fi nişte adevărați fani Potter, deci presupun că ştiți mai bine decât mine ce le poate pielea. Descântecele „de luptă" sunt livrate la pachet cu şase vrăji mai „domestice", foarte utile unei gospodine sătule de robotit. Şi pe ele le cunoaşteți (Wingardium Leviosa, Accio, Depulso, Reparo, Reducto şi Incendium), deci nu insist. Important e că le veți folosi cel mai des. Bruma de fizică implementată în joc i-a asigurat lui Wingardium Leviosa un loc special în inima mea. Pentru puțin timp, dar măcar mi-a atras atenția.

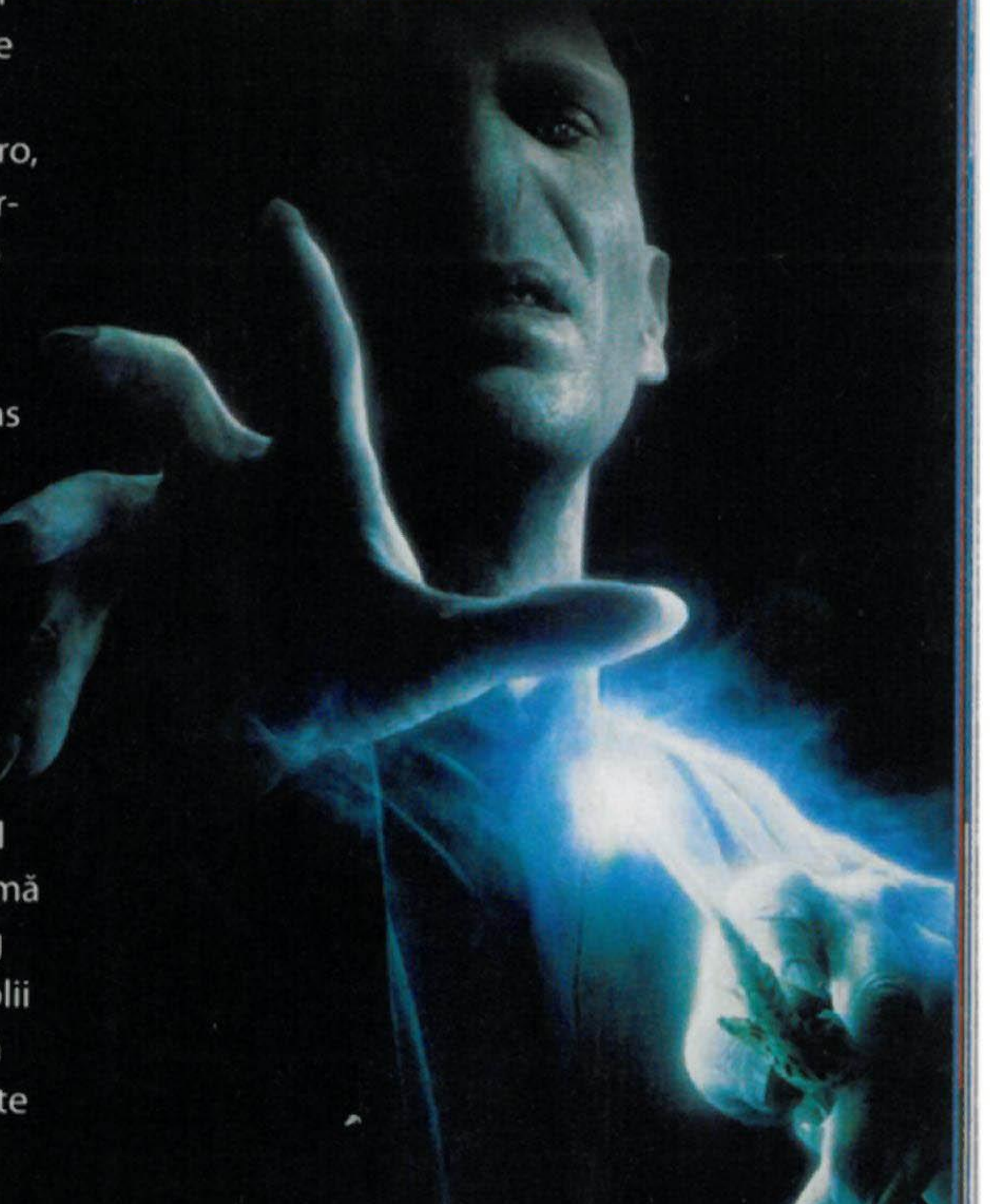
Arrow Potter

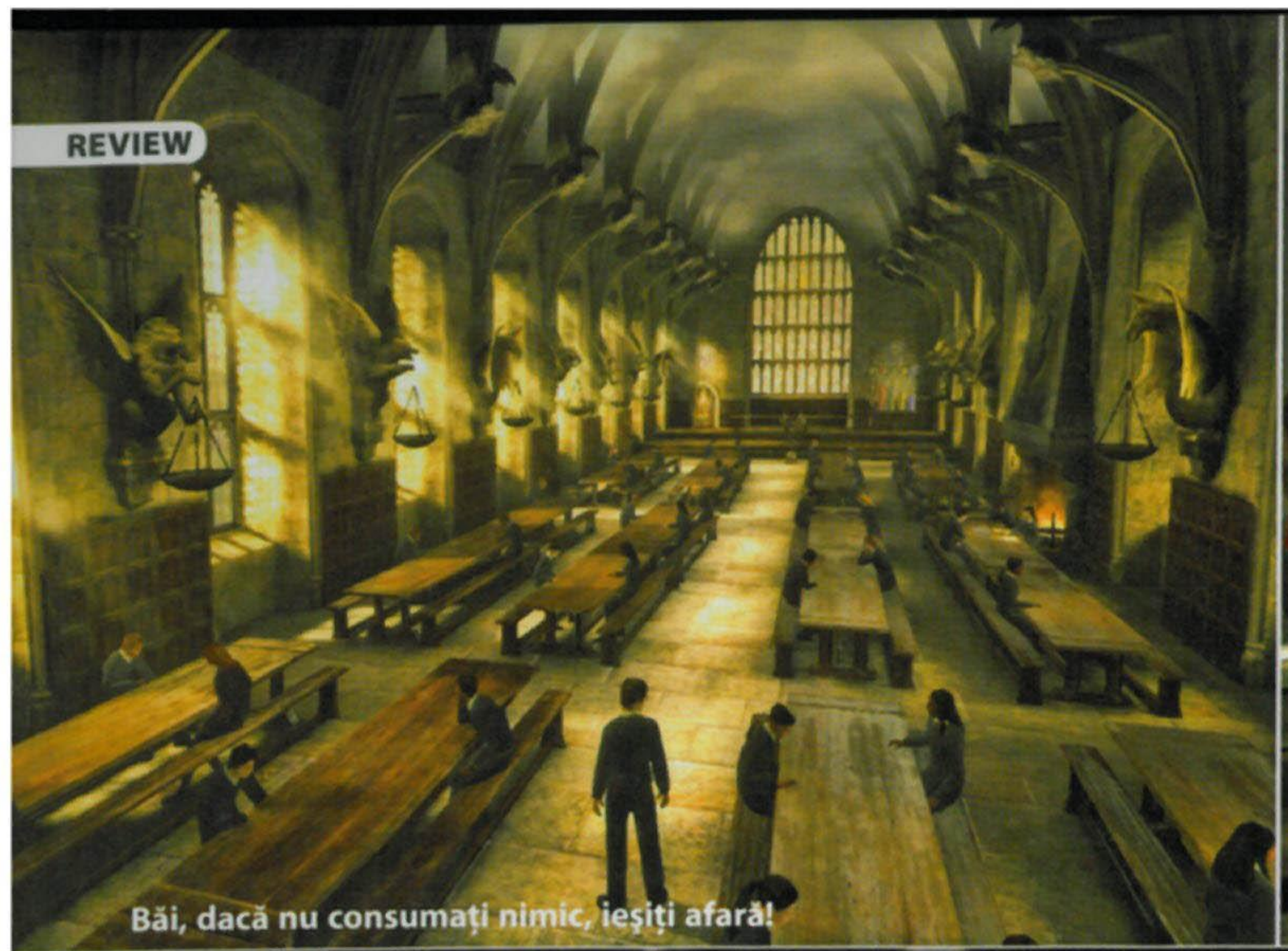
Jocul este o înşiruire de sarcini care ne arată că viața de elev poate fi plictisitoare până şi la un colegiu de vrăjitori. Prinde-i bufnița lui Cho (băi, linişte!), culege muşețel pentru ceaiul altuia, aranjează trofee, cheamă 28 de proşti la oră, fii săgeata unui şontorog dintr-un tablou, caută cărți în biblioteca şcolii etc. La un moment dat, un coleg vrăjitor mă roagă cu lacrimi în ochi să-i recuperez o carte din bibliotecă. Ştiți, bineînțeles, că „maculatura" din lumea lui Harry are prostul obicei de a-şi lua zborul şi fără ajutorul vântului. Buuun. Cartea mă aşteaptă cumințică pe cel mai înalt raft. Tumneseule, ce surpriză. Pun bagheta la lucru şi mut o măsuță lângă dulăpiorul unde „odihneşte" manuscrisul. Când să înhaț hârțoaga - n-am priceput de ce nu puteam s-o fugăresc direct cu bagheta magică... eh, n-a zis nimeni că va fi uşor - bestia îşi ia zborul spre un dulap vecin. Aha, deci îi place să joace dur. Repet operațiunea, acelaşi rezultat. Ho-pa! Să vezi că











Băi, dacă nu consumați nimic, ieșiți afară!



Mătrăguna... iepurele vegetarianului

tipii nu sunt atât de previzibili precum credeam. După câteva încercări eșuate (trei, cu una mai puțin decât numărul dulapurilor din cameră), m-am prins că provocarea nu e să găsesc o soluție creativă, ci să repet orbește aceiași pași evidenți până se hotărăște designerul să spună „stop!". Un alt quest, cel cu bufnița lui Cho (silentium, măgarilor!) mi-a întărit convingerea că indivizii care s-au ocupat cu „proiectarea" sarcinilor erau mahmuri sau preșcolari. Ce-i cu bufnița lui Cho, vreți să știți? Problema este simplă, trebuie să o prindeți. La început, lucrurile par simple. Deși „bufnițăria" e tare încăpătoare, jivina și-a făcut culcuș pe un geam „la parter". Când să o înhățați, zboară puțin mai sus. Povestea se repetă până când nu mai există un „mai sus". Răsplata? O scenă romantică în care Cho e gata să-și pună sufletul pe tavă în fața lui Harry, iar ăsta o cheamă la ore.

Răbdarea mea a luat sfârșit când un oarecare m-a trimis la vânătoare de statui vorbitoare. Bineînțeles că până să ajung la dracul ăla de copil nu mi-a trecut prin cap să dau bineţe fiecărei cărămizi din joc, așa că am fost nevoit să cutreier prin „curtea școlii" în speranța că un mistreț de marmură îmi va răspunde la salut. Pe scurt, o mare parte din joc o veți petrece pe post de săgeată, alergând ca bezmeticii de la un personaj la altul. La început, când Hogwarts-ul e încă neexplorat, n-am nimic împotrivă să fiu trimis în celălalt capăt al hărții după o petunie mutant, dar după o oră sau două (din cele cincisprezece), timp în care veți ajunge să explorați și cel mai întunecat colțișor al școlii, alergătura constantă devine excesiv de plictisitoare. N-au ajutat prea mult nici libertatea de mișcare „a la GTA" și nici micile recompense (artwork-uri, interviuri cu actorii și alte „firimituri" aruncate de Warner Brothers și EA) specifice jocurilor de gen.

O oarecare evadare din rutina care se instaurează după prima oră de joc o reprezintă cele câteva minijocuri presărate cu zgârcenie prin peisaj. Printre ele s-a strecurat, nu mă întrebați cum sau de ce, bătrânul șah. Se numește „Wizard Chess", piesele sunt puțin mai șmechere, dar tot șah rămâne. Salut intenția EA-ului de a deschide apetitul copiilor noștri pentru sportul cu rege și mă aștept ca viitorul joc să ne învețe nepoții ecuațiile de gradul doi.

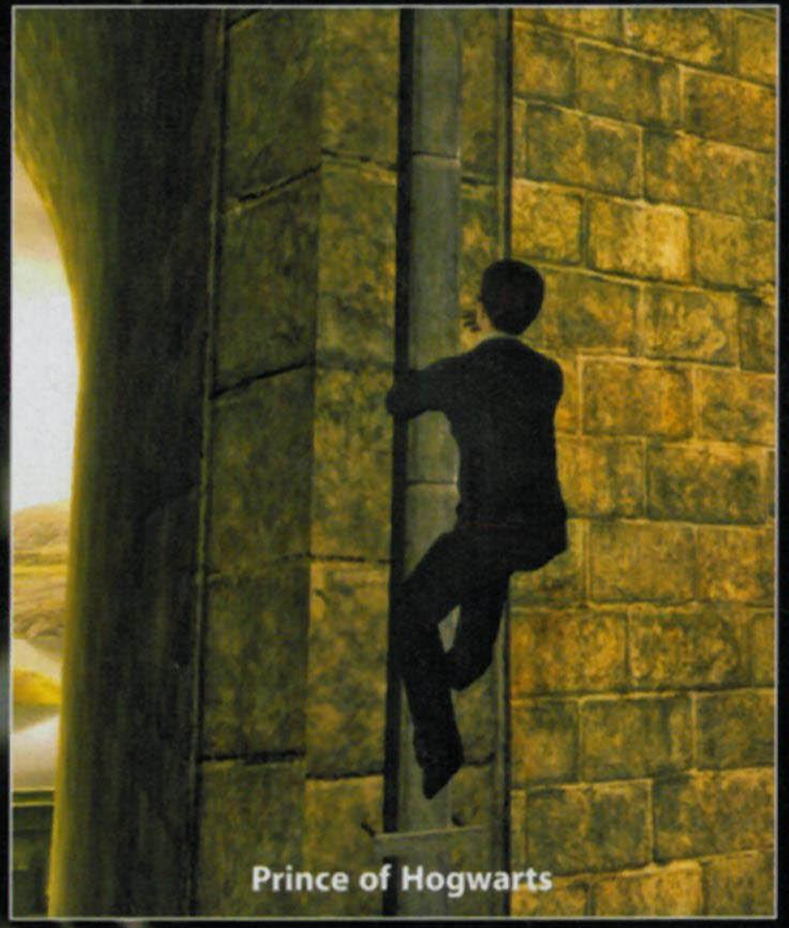
Ca să nu vă mint, m-am distrat preț de vreo jumătate de oră fugărind-o pe Hermione cu un dulap, iar mai apoi cu o bancă, dar lipsa reacțiilor (de exemplu o piatră de mormânt îndreptându-se cu viteză spre țărtăcuța mea... adică a lui Harry) m-a făcut să mă las curând și de sportul ăsta. Ducă-se.

Fie să renască numai cel ce Harry

Ca orice „movie tie-in" picat în ograda unui producător instărit, The Order of the Phoenix i-a pus la treabă pe aceiași actori care ne-au încântat (sau enervat, depinde de om) pe marile ecrane. Oamenii sunt consecvenți și dau din gură în stilul care i-a făcut celebri în filme. Pe mine m-au cam scos din sărite în anumite momente, dar asta s-a întâmplat și în cazul „versiunii" pentru marile ecrane, deci presupun că oamenii și-au făcut treaba pentru care au fost plătiți.

Vrem, nu vrem, Harry Potter a devenit deja un personaj cu greutate în industria entertainment-ului virtual, de care ne vom mai împiedica mult timp de acum înainte, chiar dacă Rowling a spus tot ce avea de spus. Industria nu doarme și potențialul comercial al unui băiețel cu ochelari și puteri magice, dar în același timp chinuit de aceleași spaime ca orice alt băiețel cu talentul magic al unei crose de hochei, este imens. Ca urmare, va trebui să-l acceptăm așa cum este. Un ochelarist cu un bețigaș făcător de minuni, care are mare trecere în fața marelui mic public. Personal, nu recomand jocul decât copiilor care n-au dat încă în patima CS-ului, fanilor înrăiți, plictisiților cronici sau, în ultimă instanță, părinților care încearcă din răsputeri să-și convingă odraslele să poarte ochelari. Faptul că e un joc destinat în special unei audiențe mai tinere a încetat de mult să mai fie o scuză. Să fie clar, copiii mi-i pot plictisi și singur, nu trebuie să plătesc pe cineva s-o facă.

■ cioLAN

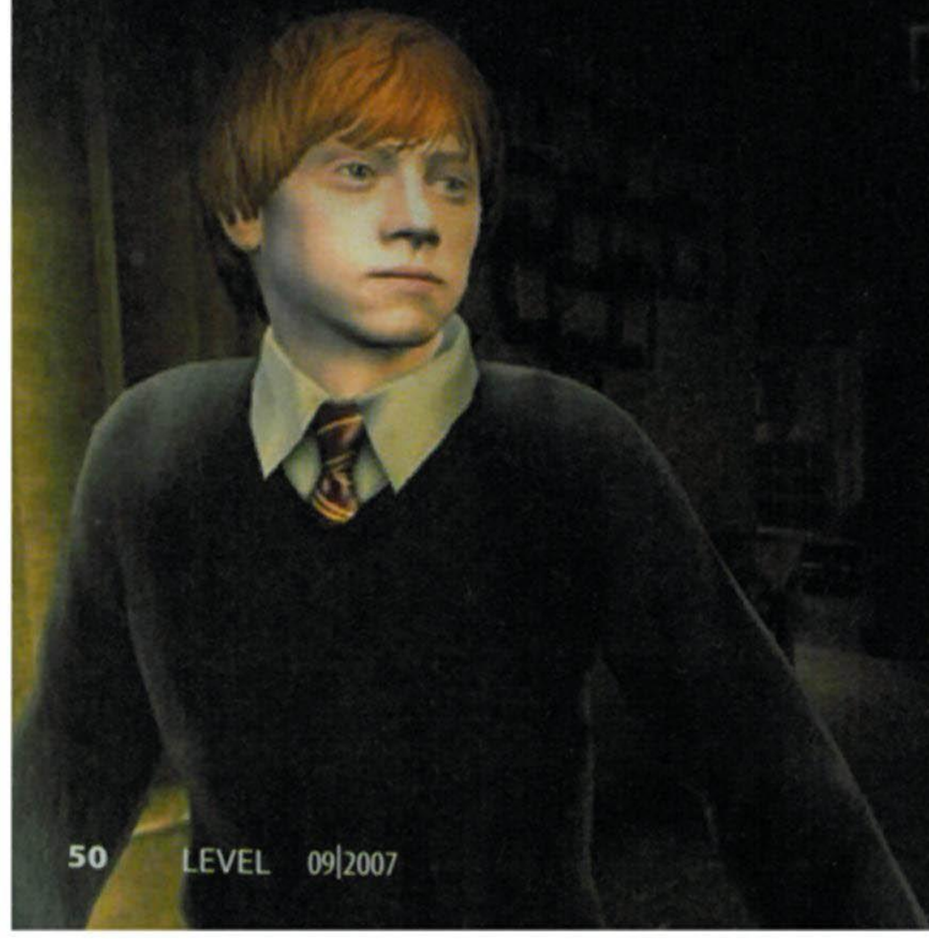


Prince of Hogwarts

Gen Harry Potter ▸ **Producător** EA UK ▸ **Distribuitor** EA ▸ **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ▸ **Procesor** P 1,6 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 32 MB ▸ **ON-LINE** harrypotter.ea.com

Grafică	8
Sunet	7
Gameplay	6
Multiplayer	–
Storyline	6
Impresie	5

6,4



Ship Simulator 2008

Surogat de concediu

Îmi aduc aminte de primul Ship Simulator, cel de acum doi ani, care chiar era o idee excelentă. Evident, fiind un joc de buget scăzut, era destul de simplu implementat, fără pretenții. Spuneam cred acolo că poate următorul o să fie într-adevăr ceva serios pentru că, din câte am observat, există cerere pentru genul acesta de jocuri. Iată că a apărut o nouă versiune a acestei serii, iar dacă a adus ceva în plus, vom mai vedea.

În bărci

Prima versiune a lui Ship Simulator avea locații predefinite, nefiind posibil să te arunci unde ai chef, adică în mijlocul Mării Nordului de exemplu, pe furtună. Ba mai mult, nu-mi aduc aminte să fi experimentat într-adevăr o furtună pe mare. Ship Simulator 2008 clar vine cu o serie de lucruri noi, pe care cred că aceia pasionați dintre voi și le doresc. Deși are tot o serie de locații predefinite, acum măcar poți depăși rada portului și ieși în mijlocul mării sau al oceanului. Mă rog, există un ecran de loading între ele, dar asta nu e o problemă. Șocul apare când, după ecranul de loading, de la vreme frumoasă și însorită te trezești brusc în mijlocul unei furtuni. Cu alte cuvinte, nu există un sistem serios de generare a vremii. Evident, nici acest joc nu este gândit în stil Flight Simulator, adică să ai acces la orice zonă de pe Terra. Oricum, primul lucru care iese în evidență este în fine un sistem adevărat de informare, care arată temperatura aerului și a apei, viteza vântului, gradul de vizibilitate, latitudini și longitudini, precum și date esențiale despre ambarcațiunea pe care o conduceți. Normal, nu am observat ca aceste variabile să influențeze prea mult comportamentul ambarcațiunii, ceea ce mă face să cred că mare parte sunt de formă.

Simulare

Sincer, sunt un pic confuz la capitolul simulare. Am condus și eu șalupe și pot spune că practic pentru ambarcațiuni mici nivelul de cunoștințe necesare este minim. Adică ai cam aceleași controale, cu diferența că multe bărci de viteză nu au și marșarier, adică nu pot da cu spatele. Jocul oferă exact ce ai nevoie, adică accelerație și direcție. Părerea mea este că modul în care se comportă ambarcațiunile în joc nu urmărește un nivel foarte realist. Sunt o multitudine de factori legați de apă, vânt și vreme care, deși sunt figurați, nu par să aibă nici o influență. Nici modelele de bărci nu sunt foarte fidele, fiind generice. Deși au apărut oameni care, mă rog, stau, texturile ambarcațiunilor sunt extrem de simpliste. Dacă e să luăm în calcul NPC-urile care creează traficul maritim și al căror AI este la fel de cretin ca și în prima versiune, veți observa că sunt foarte simplist realizate, adică mai mult figurate. În plus, diversitatea este nulă, jocul având maxim 15 modele de ambarcațiuni, jucabile sau NPC. Cu toții știm că, în realitate, diversitatea este mult mai mare. Din punct de vedere grafic și trecând peste texturarea ambarcațiunilor, jocul arată bine, orașele și porturile chiar fiind realizate bine de data asta. Cu alte cuvinte, merită să-ți petreci câteva ore colindând mările și oceanele, chiar dacă sunt mult restrânse. Cu noul conținut de care dispune, Ship Simulator 2008 probabil că vă va ține prinși cu câteva ore mai mult decât predecesorul său. Chiar și așa, mi-e greu să vă recomand să cheltuiți în plus cu el.

■ Locke

ALTERNATIVĂ

Virtual Skipper 5



Dacă sunteți pasionați mai mult de iahturi decât de ambarcațiuni cu motor, vă recomand Virtual Skipper 5. Are o grafică mai bună și un indice de fun mai ridicat. În plus, apa are și adâncime.



Transport de persoane

- **Gen** Simulator ▸ **Producător** VStep
- **Distribuitor** Lighthouse Interactive ▸ **Procesor** P 2,4 GHz
- **Memorie** 1 GB RAM ▸ **Accelerare 3D** 128 MB VRAM
- **ON-LINE** www.shipsim.com

Grafică	8
Sunet	7
Gameplay	7
Multiplayer	–
Storyline	–
Impresie	7

7,2

Hunting Unlimited 2008

Moș Martine, labele sus!

După ce acum câțiva ani LEVEL a acordat premiul de Cel mai bun joc al anului unui simulator de vânătoare, contrariind multă lume și supărând și mai multă, a venit momentul ca un alt joc de acest gen să intre în redacția noastră. Din nefericire, deși a intrat cu capul sus, a ieșit cu picioarele înainte. Deși jocurile de acest tip nu sunt extraordinar de populare, neputând să se compare ca succes cu unul din seria NFS (oricât de prost ar fi acesta), ele sunt unele dintre cele care mie îmi oferă o satisfacție foarte mare. Lipsa sclipiciului, a neoanelor de sub cal, a bălților de sânge, dublată de liniștea, calmul și pânda vreme de ore sunt pentru mine o modalitate fenomenală de destindere . Schimbarea oferită mă scoate din tiparul violenței și vitezei ce mă înconjoară zi de zi. De aceea, sar pe fiecare Blabla Hunting Blabla ce apare pe firmament. Doar că nu toate se pot compara cu Deer Hunter 2003 sau cu Trophy Hunter.

Cu Winchester-ul pe coclauri

Lipsit total de o poveste care să te țină cât de cât legat de acțiunea jocului (nu că i-ar trebui neapărat o poveste acestui tip de joc), Hunting Unlimited 2008 nu prea reușește să țină jucătorul legat de ecranul calculatorului. Structurat pe o serie de locații, fiecare cu un număr de „misiuni" proprii, jocul încearcă să dea substanță acțiunii promovând o serie de evenimente ce au diferite scopuri. O idee cât de cât fezabilă dacă nu s-ar fi văzut cât de forțate sunt de către producători. Am fost obișnuit până acum ca înaintea fiecărei misiuni să primesc dreptul de a vâna doar anumite animale într-un număr limitat, dar fără a mi se indica o zonă anume. Ei bine, de data aceasta mi-a fost indicat aproape de fiecare dată unde sunt animalele pe care le vânez și cele de care mă feresc. Un lucru foarte nasol deoarece mi-a răpit exact plăcerea cea mai mare: pânda și căutarea urmelor pe sistem Winnetou. Una dintre misiuni a fost chiar într-atât de forțată încât am închis jocul pentru câteva ore. În descrierea misiunii mi se explică despre cei trei cerbi pe care îi voi avea în fața ochilor și despre un elan care va trece prin fața mea venind agale dinspre vest, dacă voi avea destulă răbdare. Și iată cum îl omor în două secunde pe cel mai mare cerb din Pădurea Bogății și stau ca prostul să apară elanul. În ~5 minute vine și nea' Caisă, căruia îi trimit un glonte fix între nări. Pălit de o bruscă revelație, repornesc misiunea, omor cerbii și o iau agale cu pușca pe umăr spre vest, hotărât să văd din ce vâgăună iese elanul. Prin mintea mea cea creață nu mi-a trecut că de fapt elanul stă după prima colină ce îmi obstrucționa vederea și este scriptat să miște după 5 minute. M-am apropiat, i-am tras un damf de usturoi fix în nas, dar el pauză... aștepta vremea când trebuia să o ia la pas.



Bambi? BAMBI?!

Eh... nici măcar grafica nu îl ajută. Bătut rău de tot de jocurile amintite mai sus, deși sunt cu mult mai vechi, Hunting Unlimited 2008 scoate la înaintare o paradă de animale împăiate care trec prin dâmburi de pământ sau copaci și zboară pe deasupra găurilor din peisaj. Jenant.

Înapoi în timp

Dacă vreți să vă jucați un adevărat simulator de vânătoare, nu vă opriți asupra acestuia. Întoarceți-vă privirea asupra clasicelor genului sau chiar riscați un pic jucând Cabela's Dangerous Hunts. Și apropo, singurul lucru care ar mai lipsi acestor jocuri ar fi gonacii!

■ Koniec



Peisaj marțian

- **Gen** Simulator de vânătoare ▸ **Producător** ValuSoft
- **Distribuitor** SCS Software ▸ **Procesor** P4 1,4 GHz
- **Memorie** 256MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB
- **ON-LINE** www.scssoft.com/huntingunlimited2008.php

Grafică	5
Sunet	6
Gameplay	4
Multiplayer	–
Storyline	–
Impresie	4

4,8



Supă în câteva ore

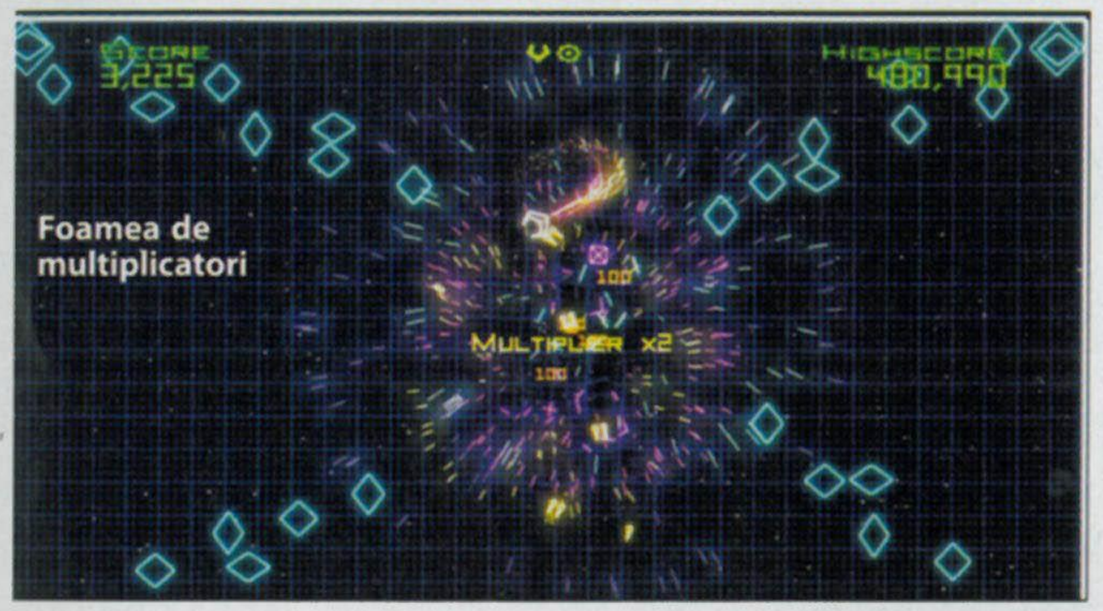


O gașcă de elani la soare

Geometry Wars: Retro Evolved

Un război psihedelic

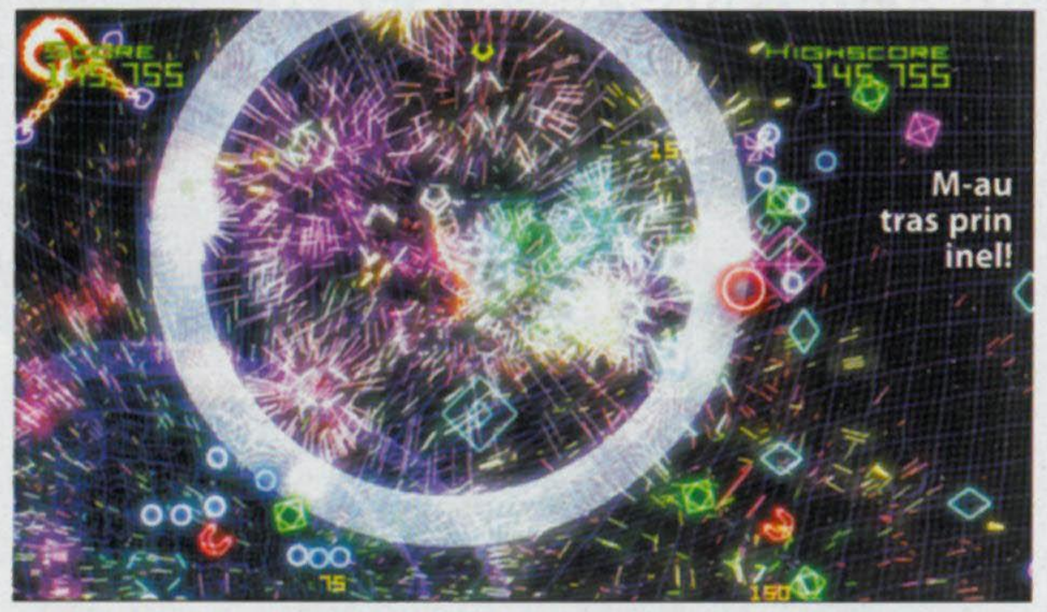
Geometry Wars a scos pentru prima dată ochii în lume sub forma unui mini-joc ascuns în jocul Project Gotham Racing 2, un joc de curse dezvoltat exclusiv pentru Xbox de către Bizarre Creations şi a revenit în atenţia amatorilor de pac-pac-uri old school odată cu apariţia jocului Project Gotham Racing 3 pentru Xbox 360. Surprinzător, Geometry Wars: Retro Evolved a prins bine, atât de bine încât minţile (i)luminate de la Bizarre Creations n-au ratat ocazia de a-l transforma într-un joc de sine stătător, disponibil contra cost via Xbox Live Arcade şi prin Steam. Aşa că am avut un motiv mai mult decât suficient să mă transform, preţ de câteva ceasuri bune pe seară, într-un mic zombie care trage în neştire după cerculeţe roşii, cubuleţe verzi şi steluţe roz înainte de culcare.



Foamea de multiplicatori

Pur şi simplu

Gameplay-ul din Geometry Wars: Retro Evolved este cât se poate de simplu. Tot ce trebuie să faci este să manevrezi o mică navă spaţială în interiorul unui chenar şi să supravieţuieşti valurilor interminabile de figuri geometrice care zburdă de colo-colo încercând să-ţi haleascǎ nava, distrugându-le pentru a acumula un număr cât mai mare de puncte. Controlul este o nimica toată, indiferent că folosim tastatura sau un controller, dar prefer a doua variantă (a.k.a. controller-ul de Xbox 360), deoarece oferă mai multă precizie şi-mi permite să mă bâţâi pe scaun în orice direcţie. Interesant este că, indiferent de traiectoria pe care i-o imprimi navei, poţi trage în toate direcţiile posibile cu ajutorul unei combinaţii simple de taste, însă distrugerea formelor geometrice, ce se deplasează din ce în ce mai rapid pe ecranul monitorului, necesită o excelentă coordonare ochi-butonare. În plus, fiecare formă geometrică în parte are un comportament aparte. Unele se deplasează cu viteză mică, dar devin din ce în ce mai „vioaie" dacă se simt ignorate, iar altele, odată dezintegrate, dau naştere unor progenituri de dimensiuni reduse, dar foarte agile, ce trec imediat la atac. Cuburile verzi, pe de altă parte, sunt nişte parşivenii; fug din calea proiectilelor, se prefac că dau bir cu fugiţii, dar pornesc din nou în urmărirea navei, imediat ce le-ai întors spatele.

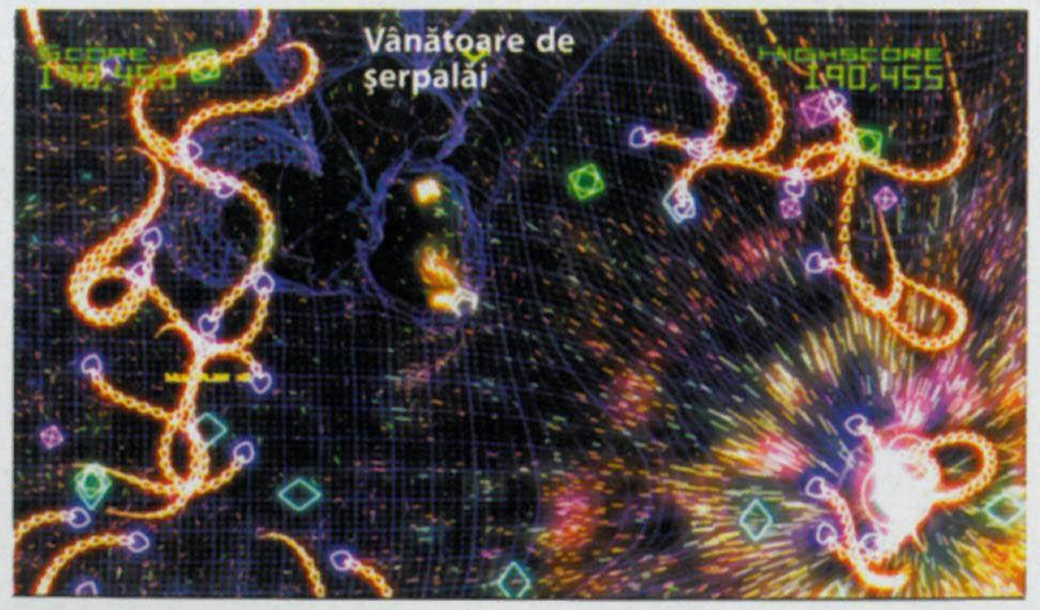


M-au tras prin inel!

Iar apoi mai sunt şi chestiile alea în formă de vierme care dansează în spirale halucinante, avalanşa de cruci fosforescente şi tot felul de alte bazaconii ucigaşe. Surprinzător, cu găurile negre m-am descurcat cel mai bine. Şmecheria este să tragi în ele, moment în care încep să se manifeste zgomotos, lărgindu-se şi înghiţind orice obiect din imediata lor apropiere.

Numai bine, pentru că astfel putem acumula puncte preţioase, cu condiţia să ne ferim de proiectilele pe care le aruncă în direcţia navei, dacă sunt lăsate să explodeze de capul lor. Când acţiunea se precipită, iar ecranul se umple de „coloraţi", putem folosi cu încredere una dintre cele trei bombe inteligente pentru a face curăţenie, având grijă să ţinem cu dinţii de cel puţin una dintre cele trei vieţi oferite iniţial, jocul răsplătindu-ne ulterior cu o nouă viaţă în schimbul a 75 000 de puncte şi cu o bombă la fiecare sută de mii.

Fiecare sesiune este diferită de următoarea, inamicii intrând de fiecare dată aleator în scenă, însă modelul de joc rămâne mereu acelaşi, ceea ce înseamnă că învăţarea tacticii potrivite (după câteva sesiuni ratate) n-ar trebui să fie o problemă. Nu este suficient să intuieşti doar mişcările adversarului, dar şi momentul în care trebuie să utilizezi fiecare bombă în parte, deoarece, rezistând asaltului geometric fără s-o încasezi, multiplicatorul de scor creşte cu 2x, 4x, etc. în funcţie de numărul de inamici spulberaţi. Toată şmecheria este să eviţi o moarte prematură, multiplicatorul revenind astfel imediat la valoarea iniţială, adică 1x.



Vânătoare de şerpalăi

Dependent de stele verzi

Geometry Wars: Retro Evolved creează dependenţă tocmai prin simplitatea sa, ceea ce-l face accesibil oricărui jucător înarmat cu un dram de răbdare şi agilitate. Bizarre Creations a reuşit să ofere un shooter arcade excelent, cu grafică vectorială şi efecte de sunet halucinant de reuşite, de care te desparţi cu greu odată ce ţi-a intrat sub piele. Din nefericire (sau nu?), jocului îi lipsesc o componentă multiplayer şi clasamentul online disponibil în versiunea pentru Xbox 360, dar este distractiv, provocator şi, nu în ultimul rând, ieftin. Pentru mine, cam asta-i tot ce contează.

■ KiMO

▸ **Gen** Arcade ▸ **Producător** Bizarre Creations ▸ **Distribuitor** Steam ▸ **Procesor** PIII 1 GHz ▸ **Memorie** 512 GB RAM ▸ **Accelerare 3D** 128 MB ▸ **ON-LINE** www.bizarreonline.net/games/geometry_wars_retro_evolved/

Grafică	9
Sunet	9
Gameplay	9
Multiplayer	–
Storyline	–
Impresie	10

9,2

TRANSFORMERS THE GAME

Vezi că te calcă maşina în picioare!

N-am văzut filmul, dar am auzit că nu e cine ştie ce... Se pare că în afară de efectele speciale, la care chiar s-au strofocat, nu prea a fost mare lucru de capul lui. Ce am văzut eu din trailer însă şi m-a tras rău de tot de nas a fost Rachel Taylor, căreia îi dau o binemeritată notă 10 pentru prezenţă scenică şi îi doresc o îndelungată carieră în filmele de categoria B. Niciodată nu am fost prea impresionat de desenele gen Transformers, Macron One sau Voltron. Toate transformările alea din căruţă în bombardier mă cam lăsau rece, preferând oricând un clasic Tom&Jerry. Toată tehnologia asta nu prea mă gâdila pe mine unde trebuie, fiind mai mult un om al spiritului decât un inginer. Adică îmi plăceau mai mult desenele cu vampiri şi draci decât astea cu maşini şi roboţei intergalactici. Şi acum apare filmul. Am zis hmmm... poate... dar nu am apucat. Dup-aia apare jocul. Aş vrea să zic nu, mersi, dar luna asta a fost atât de seacă în jocuri ca lumea, încât cred că mă apucam să scriu despre jocurile de pe Yahoo! Messenger. Stimulat un pic de succesul filmului şi de laudele producătorilor jocului că acesta l-ar egala, dacă nu îl şi întrece, am pornit să bat Autobots şi Decepticons deodată.

Cu pardonul omori omul

Structurat pe două campanii mari şi late, jocul urmează pe o parte firul epic al filmului, în cadrul campaniei cu Autoboţii, şi o linie ce urmăreşte distrugerea Pământului în trei acte, în campania cu Decepticons. Pentru cei care nu ştiu despre ce este vorba, Autoboţii sunt ăia buni, iar Decepticons sunt ăia răi.

Precum spuneam, în cazul în care doreşti să fii un prea destoinic apărător al binelui şi apuci pe calea pavată de intenţii bune, trebuie să începi joaca de-a Autobot. Întreaga poveste din jurul acestei campanii este una destul de slăbuţă, după cum se pare că este şi cea din film. Puţin cam stupidă chiar putem spune. Se făcea că pe o planetă de la dracu-n praznic era o rasă de oameni roboţi. Ei se năşteau datorită unei energii care izvora din All-spark, o entitate din care s-au tras toţi transformer-ii şi se vor trage toţi cei ce ur-mează a se naşte. Această entitate se pare că se află pe Pământ, iar la 1800 şi ceva o expediţie Autobot a aterizat la noi pe o banchiză polară pentru a o recupera. Evident că ceva rău s-a întâmplat, iar bunicul eroului principal, Sam Witwicky (un personaj la fel de ciudat ca şi numele), primeşte o rază laser fix în ochelari. Astfel, printr-un miracol al tehnologiei extraterestre, pe ochelarii moşneagului se imprimă coordonatele unde se află Tatăl Lor.

Intenţionând să se întâlnească cu forţa care le dă viaţă, o altă expediţie de Autoboţi vine în vizită pe planeta albastră pentru a da mâna cu Allspark. Deoarece nu puteau beneficia de o vizită paşnică pe planeta noastră, după ei au apărut şi oamenii răi, pardon, roboţii răi. Ăştia erau aici pentru Tatăl Lor, doar că din alt motiv. Pentru ei era o neţărmurită sursă de energie pe care trebuiau să pună mâna. Evident, ochelarii cu coordonatele erau la Sam şi acum fiecare bucată de fier îl urmărea pentru a pune mâna pe ei într-un fel sau altul.

Ce mai atâta tura-vura... Autoboţii îl co-coloşesc pe Sam, iar Decepticon-ii vor să îl căpăcească urât de tot. Iată toată intriga. Deznodământul îl veţi descoperi singuri. Evi-dent, dacă nu aţi văzut filmul sau dacă nu vă duce prea mult capul.

Cu cheia de 13 la atac

Punctul de atracţie al jocului, al filmului, al desenelor animate şi al benzilor desenate se vrea a fi transformarea totală prin care trece fiecare dintre eroii mecanizaţi din Transformers. Nu neg, modul în care fierătaniile se răsucesc pentru a face din rahat bici este atrăgător ochiului şi te poate prosti pentru primele câteva minute ale jocului. Dar apoi ajungi să te dai cu capul de pereţi când începi să te loveşti de gameplay-ul butucănos. Pentru un joc în care 90% din acţiune se petrece în interiorul unei maşini, adică ar trebui să se apropie de ca-litatea unui simulator auto consacrat, controlul vehi-culelor se face extraordinar de greu. Crezând pe moment că mi-am pierdut îndemânarea la condusul virtual, l-am pus şi pe Kimo la volan. Poate făceam eu ceva rău şi el se prindea unde greşeam. Stu-poare... sau nu. Nu eram eu de vină, ci jocul în sine. Bun, trecem peste controlul necontrolabil al maşinilor şi ajungem la acţiunea propriu-zisă. Producătorii jocului au încercat să lungească acţiunea filmului de o oră jumate, într-un joc ce se întinde pe mai bine de zece ore. Cum poţi face aşa ceva? Foarte simplu: repetarea la nesfârşit a aceleiaşi acţiuni. Deschide o uşă în spatele căreia este un robot ce fuge să dea alarma. Nicio problemă, îl iei la alergat şi îi faci fundul arşice. Te întorci în camera din care roboţelul a fugit, dar unde mai dai de o uşă. În spatele căreia se mai află un robot, în spatele căreia se mai află o uşă, în spatele căreia se află DOI roboţi de data aceasta şi o uşă. Genial, nu? Aş mai putea da exemple de acest gen, dar parcă m-aş opri. Hai poate doar încă unul. Jazz, unul dintre roboţii cei buni, dar cam rahitic, intră în bucluc şi prietenul său Ironhide este nevoit să îi sară în ajutor. Perfect normal, doar că în momentul în care Ironhide îi cafteşte pe pezevenghii ce îi tachinau frăţiorul, acesta îşi ia picioarele la spinare doar pentru a o lua pe cocoaşă pe strada următoare. De ce nu îşi aştepta prietenul mai dolofan, nu ştiu.

Oricum, aceste momente foarte dese se puteau trece cu vederea dacă acţiunea avea o calitate prin care să complementeze povestea prea subţire. Dar, după cum am spus, cursele de maşini sunt execrabile (90% din joc), bătaia între roboţi este foarte îngreunată de camera ce tinde să îţi arate orice altceva în afară de combatanţi, ca să nu mai vorbim că aceştia se împiedică de toate bordurile, maşinile, stâlpii sau alte asemenea obiecte întâlnite pe stradă şi în care vor tinde să alerge încontinuu sau să sară ca un pinball la simpla atingere a lor. Ciudat rău de tot.



Cei Frumoşi! Măcar jumate din ei...

Joc versus film?

Dacă filmul este pe potriva jocului, nici nu vreau să mă apropii de el. Dacă stau să îi ascult pe producătorii jocului, care au spus că este mai plin de acţiune decât filmul, îmi vine să mă iau cu mâinile de cap şi să fug în lumea largă. Mă voi opri aici, deoarece nu vreau să îmi mai fac sânge rău din cauza unui nou fiasco din domeniul jocurilor din această vară. La revedere.

■ **Koniec**

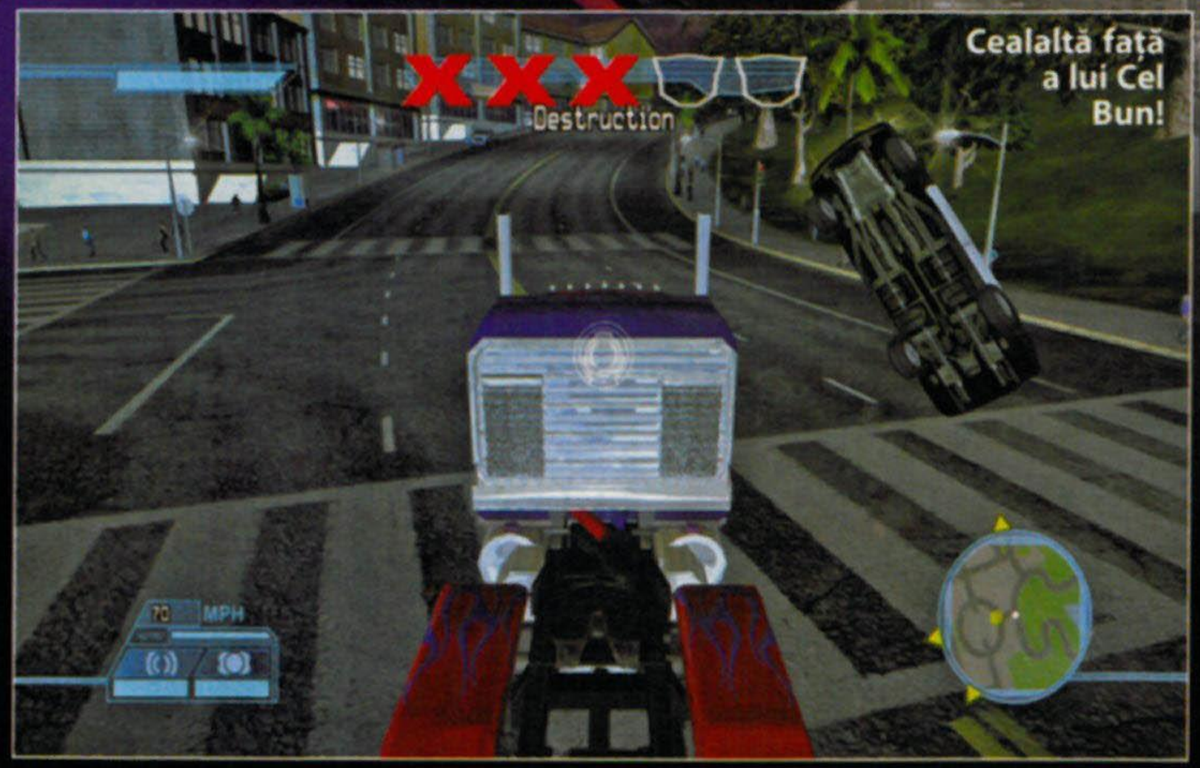
Producător Traveller's Tales ▸ **Distribuitor** Activision ▸ **Procesor** P4 2 GHz ▸ **Memorie** 256 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB ▸ **ON-LINE** www.transformersgame.com

Grafică	4
Sunet	6
Gameplay	4
Multiplayer	–
Storyline	–
Impresie	5

4,7



Cel Bun!



Cealaltă faţă a lui Cel Bun!



Cealaltă faţă a lui Cel Rău!



Cel Rău!



INSURGENCY

MODERN INFANTRY COMBAT

După patru ani de muncă asiduă, iată prima versiune jucabilă a mod-ului ce încearcă să recreeze, într-o manieră realistă, actuala bătălie din Irak dintre forţele de ocupaţie americane şi insurgenţi. Însă Insurgency, în forma sa actuală, nu este un produs finit. Mai are de tras până să concureze cu adevărat un FPS squad-based, precum Day of Defeat: Source sau Counter Strike. Cu toate acestea, m-am gândit că n-ar fi o idee rea să facem cunoştinţă cu prima versiune jucabilă, anume Beta 1.1, dar nu înainte de a vă aminti că pentru a-l juca este necesară prezenţa jocului Half-Life 2 pe hard, o conexiune la internet şi un cont Steam.

Insurgency are şanse reale să reuşească. Să nu uităm că mod-ul se află încă într-un stadiu incipient de dezvoltare, aşadar, aşteptaţi-vă la câteva patch-uri barosane până la lansarea versiunii finale. În unele situaţii, inechilibrul actual dintre echipele de soldaţi americani şi insurgenţi, se soldează cu înfrângerea catastrofală a yankeilor. Poate că aşa-i modelul :). De asemenea, sistemul de clase este ciudat şi greu de utilizat, iar influenţa nefastă a altor factori face lupta puţin cam confuză la un moment dat. Gloanţele nu fac cine ştie ce zgomot când sunt ţrase, nu provoacă impactul vizual la care te-ai putea aştepta în acel moment şi aproape totul, de la jucători la clădiri, este colorat în maro sau diverse nuanţe de maro, aspect ce provoacă o mulţime de neplăceri, cum ar fi momentele în care te respawn-ezi, faci câţiva paşi pe o stradă învăluită în praf şi imediat încasezi un glonţ care te scoate din circuit, fără să-ţi dai seama cine şi de unde a tras. Foarte realist, n-am ce zice, dar şi frustrant când păţeşti aceeaşi chestie de vreo zece ori la rând.

Totuşi, în ciuda neajunsurilor sale, Insurgency are câţiva aşi în mânecă - armele se comportă veridic şi sunt plăcute la „atingere", hărţile sunt imense şi oferă o mulţime de posibilităţi tactice, iar grafica este de-a dreptul superbă, chit că maroul îţi scoate ochii din orice direcţie. De remarcat că sistemul de ochire se vrea a fi unul realist, acesta comportându-se într-un mod similar celui din Red Orchestra, unde nu există crosshair, iar loviturile precise sunt obţinute ochind prin cătarea armei.

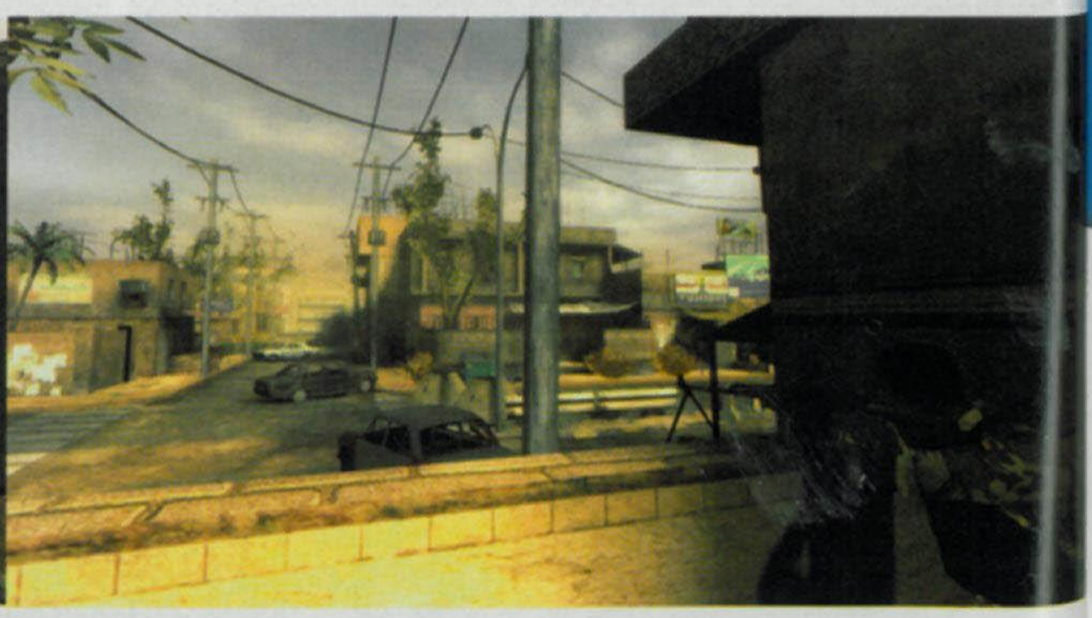
Având în vedere că este doar un beta, sunt indulgent cu Insurgency şi aştept cu interes să văd ce se va alege de el în viitor, deoarece rezolvarea problemelor majore cu care se confruntă acum, l-ar putea transforma în curând într-unul dintre cele mai bune mod-uri multiplayer pentru Half-Life 2 disponibile la ora actuală.

www.insmod.net

■ KiMO





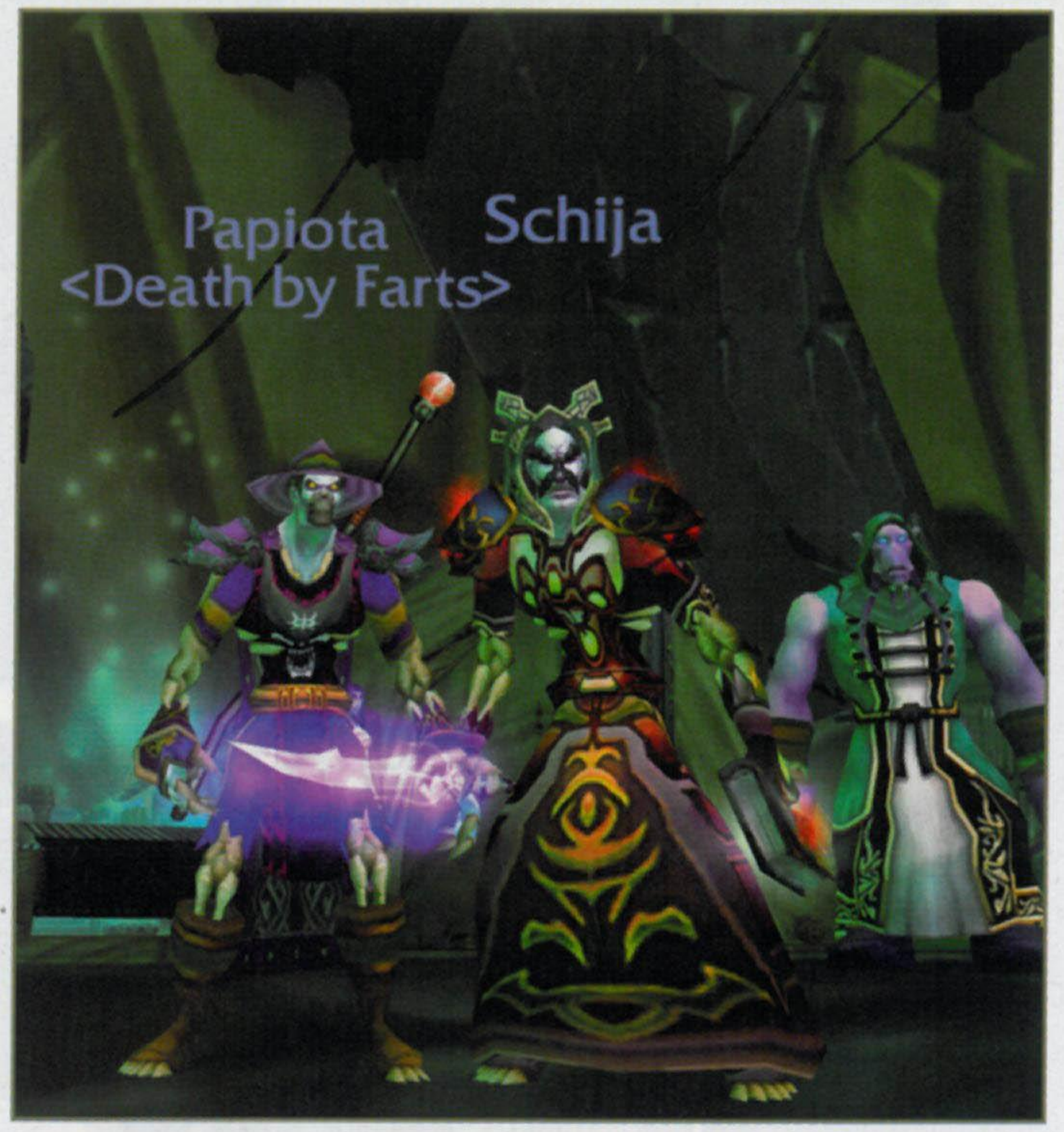


Munca e brățară de aur

Cum nici joaca nu poate să fie o plăcere până la capăt, ca să se aleagă ceva de capul tău trebuie să mai pui și osul la treabă. Ăla de a inventat munca și a pus sâmburi în pepene a fost cel mai oribil om/zeu care a călcat pe pământul asta! Așa că, pe principiul munca înnobilează pe om și îi trage merțan la scară, și în WoW se practică tot felul de meserii, care mai de care mai atractive, bănoase și originale. Astfel, una dintre cele mai necunoscute, pentru mine, meserii de până acum este cea de croitor. Știți pe cineva care este croitor? Eu nu... poate doar pe tanti Lazăr, dar cred că a murit. Cred...

Revenind la oile noastre, să vorbim despre muncă și meseriile din WoW. Pentru a-ți rotunji veniturile și pentru a pune pe tine tot felul de șmecherii fanteziste, fiecare personaj poate învăța și practica două meserii. Astfel, poți alege să devii fierar, miner, croitor, jupuitor de piele, prelucrător de piele, culegător de flori și ierburi, alchimist, enchanter (cel de se ocupă cu aplicarea de vrăji pe obiecte pentru a le adăuga proprietăți noi) și bijutier.

Papiotă, un popă undead de nivel 60, pe care îl cam retrăsesem din circuit pe motive neștiute nici măcar de mine, a avut un come-back zilele acestea și a dorit să se reprofileze de pe minerit/pielărit pe ceva cu totul diferit. A vrut să se facă o combinație de croitor cu en-chanter. Și atât s-a rugat de mine că am resetat profesiile anterioare, pierzând automat un skill în minerit de 320 și în pielărit de 340 și ajungând la 0 cu cele noi. Căci asta e frumos, deși ai învățat pe pielea ta ca bivolul cum să dai în minereu în așa fel încât să spargi adamantitul în două, cum ai pus acul în mână ai uitat complet cum se ține târnăcopul. Mai mult decât ciudat, dar perfect logic pentru Blizzard.



Ce este bine de știu este faptul că profesiile sunt astfel făcute încât să meargă cât de cât împreună. Astfel, un fierar face casă bună cu un miner deoarece folosește minereul scos de acesta din genunile pământului, un pielar merge mână în mână cu un jupuitor și tot așa. La fel stă treaba și cu croitoritul și enchant-uitul. Un avantaj foarte mare al enchanter-ului este că poate să și scoată ingredientele magice dintr-un obiect cu proprietăți speciale. Aceste ingrediente se vor refolosi pe ce vrea mușchiul nostru. Ce vreau să spun este că fiecare cârpă pe care o voi coase ca și croitor, o să pot să o fac bucăți ca enchanter, refolosindu-le pe urmă. În acest mod se cresc cele două profesii în paralel cheltuind mult mai puțini bani decât dacă le creșteam individual.



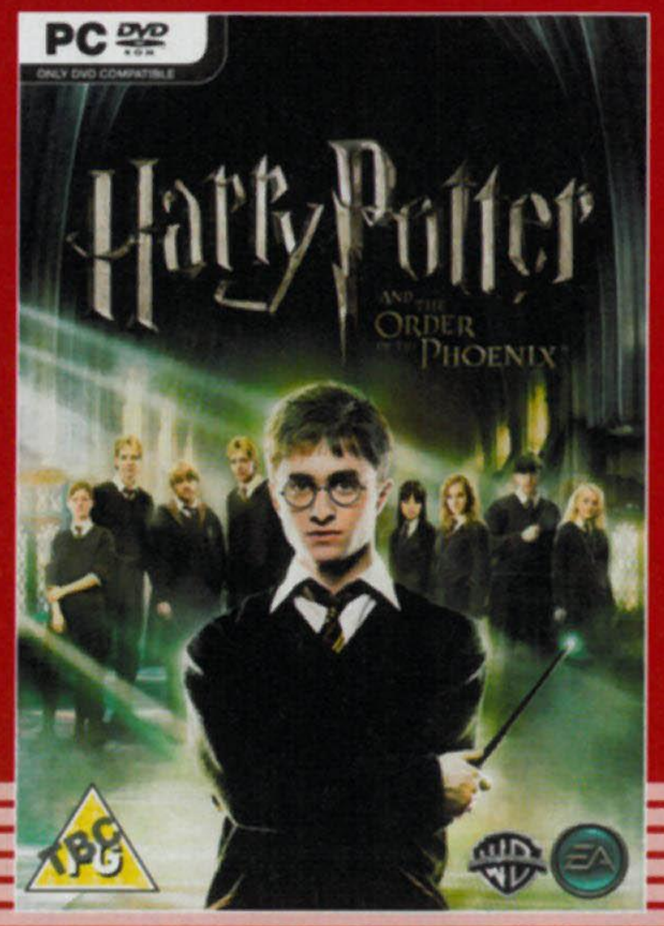
Pe internet sunt o puzderie de ghiduri prin care ni se arată cum se pot crește profesiile cu un minim de cheltuială, dar, din nefericire, niciunul nu lucrează în tandem. De aceea, dacă veți dori să creșteți două profesii de la 1 la 375 într-o zi, stați un pic și calculați înainte să vă aruncați la cumpărat ingrediente. Veți rămâne cu multe dintre ele pe inventar și cu o gaură greu de acoperit în buzunar.

Pe mine, pentru a aduce cele două profesii la 300, nu 375, m-a costat cam 700 de galbeni, fără a mai pune la socoteală cârpele pe care le strânsesem de-a lungul timpului și pe care le țineam în bancă exact pentru acest moment. Acum skill-ul de tailoring îl am la 350 pentru a face shadowcloth. Shadowcloth, spellcloth și mooncloth sunt cârpele din care un croitor face cei mai mulți bani. Se folosesc la crearea de obiecte epice și au, din nefericire, un cooldown de 95 de ore între fiecare bucată care poate fi creată. Din fericire, se poate alege să devii un maestru croitor pe fiecare dintre ele în parte și la fiecare proces de fabricație vei avea posibilitatea de a scoate două bucăți în loc de una. Moment fericit!

■ **koniec**

GameShop.ro

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă un joc Harry Potter and the Order of the Phoenix

Cum se numește șahul jucat în Harry Potter and the Order of the Phoenix?

a. Wizard Chess ■
b. Magic Chess ■
c. Transcendental Chess ■

Răspunsul îl găsești în articolul dedicat jocului Harry Potter and the Order of the Phoenix din acest număr al revistei.

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 octombrie 2007.

Câștigătorii lunii iulie

La concursul LEVEL împreună cu **Thrustmaster**, gamepad-ul Dual Trigger 2-in-1 Rumble Force a fost câștigat de către Simion Adrian Ionuț din București.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, cele 20 de pachete trial de 14 zile pentru World of Warcraft au fost câștigate de către următorii participanți: Corîci Ștefan din București, Arhip Vladimir din București, Macrea Mihai din Cisnădie, Cărjan Vasile din Craiova, Șerban Robert-Valentin din Chitila, Dogaru Iulian-Alexandru din Berca, Mures Viorica din Brăila, Gavrila Radu-Ovidiu din Bârsa, Voinea Florentina din București, Berei Daniela din Mangalia, Ioniță Gheorghe-Cosmin din Belciugatele, Muscalu Alin din Zărnești, Manole Costică din Focșani, Andriescu Mihai-Alexandru din Iași, Iancu Denis Ilie din Botoșani, Potoroacă Doru-Nicolae din Asău, Ilinca D. Ionuț din Văleni Dâmbovița, Geamănu Dumitru Valentin din Rm. Vâlcea, Popa Radu din Bistrița, Geică-Dobrescu Mircea din Craiova, Szabo Sandor Zsolt din Sf. Gheorghe și Neagoe Alexandru-Dan din Roșiorii de Vede.

La concursul LEVEL împreună cu **GameShop.ro**, jocul Civilization IV cu manual în limba română a fost câștigat de Guran Claudiu din Arad.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, următorii participanți au câștigat câte un Card Club Gameshop.ro: Ștefan Ștefan din Tg. Mureș, Badistru Alexandru Nicolae din Deva, Kinda Attila din Mureș, Butuc Adrian Ionuț din Lunca Câlnicului, Bogdan-Mândra Cristian din Cumpăna, Roman Mihail din Sibiu, Drăgan Albert Constantin din Târgoviște, Poraicu Mădălina Irina din Drăgălina,

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, următorii cinci participanți au câștigat câte un DVD cu filmul Smokin' Aces: Butoiu Edward Cristi din Breaza, Nacu Dorin din București, Popescu Ioan Alexandru din Târgoviște din Târgoviște, Codruț Cârligeanu din București și Leonte George din Focșani.



REGULAMENT DE CONCURS

Premiul va fi expediat prin poștă, după data de 15 septembrie. Câștigătorii vor fi anunțați prin e-mail înaintea expedierii.
Persoana de contact Diana Calin, diana_calin@vogelburda.ro, 0268-415158 int.133.

The Bully

Ani de liceu, cimitir al tinereții mele...



The Bully (cunoscut și sub numele de Canis Canem Edit) era, după toate aparențele, o manevră tematică de-a lui Rockstar de a scoate bani de pe urma unui concept vechi (mai exact, Grand Theft Auto). Preview-ul viza exact același scop existențial din perspectiva unui puștan aruncat de o mamă titular biologică și un tată vitreg în meandrele unui liceu american tipic - Bullworth Academy.

Trebuie să recunosc că am fost un pic sceptic vizavi de calitatea unui asemenea joc - Rockstar fiind o companie cunoscută pentru numeroasele produse controversate, și dat fiind declinul ultimelor jocuri din seria GTA față de precedentele, mă așteptam să fie doar un nou mediu pentru același nărav distructiv al anarhistului din fiecare din noi.

Ei bine, m-am înșelat. Față de seria GTA, The Bully nu este analogia unui addon care aduce două dulapuri și trei scaune pentru Sims, ci este mai degrabă, dacă îmi permiteți, inovația adusă de Starcraft unui Warcraft II, spre exemplu. Gameplay-ul principal excelent, satira socială reprezentată de noul liceu al anti-eroului, Jimmy Hopkins și mini-game-urile de la diferitele ore fac din Bully un joc mai mult decât drăguț și suficient de independent încât să fie menționat ca mai mult decât o clonă.

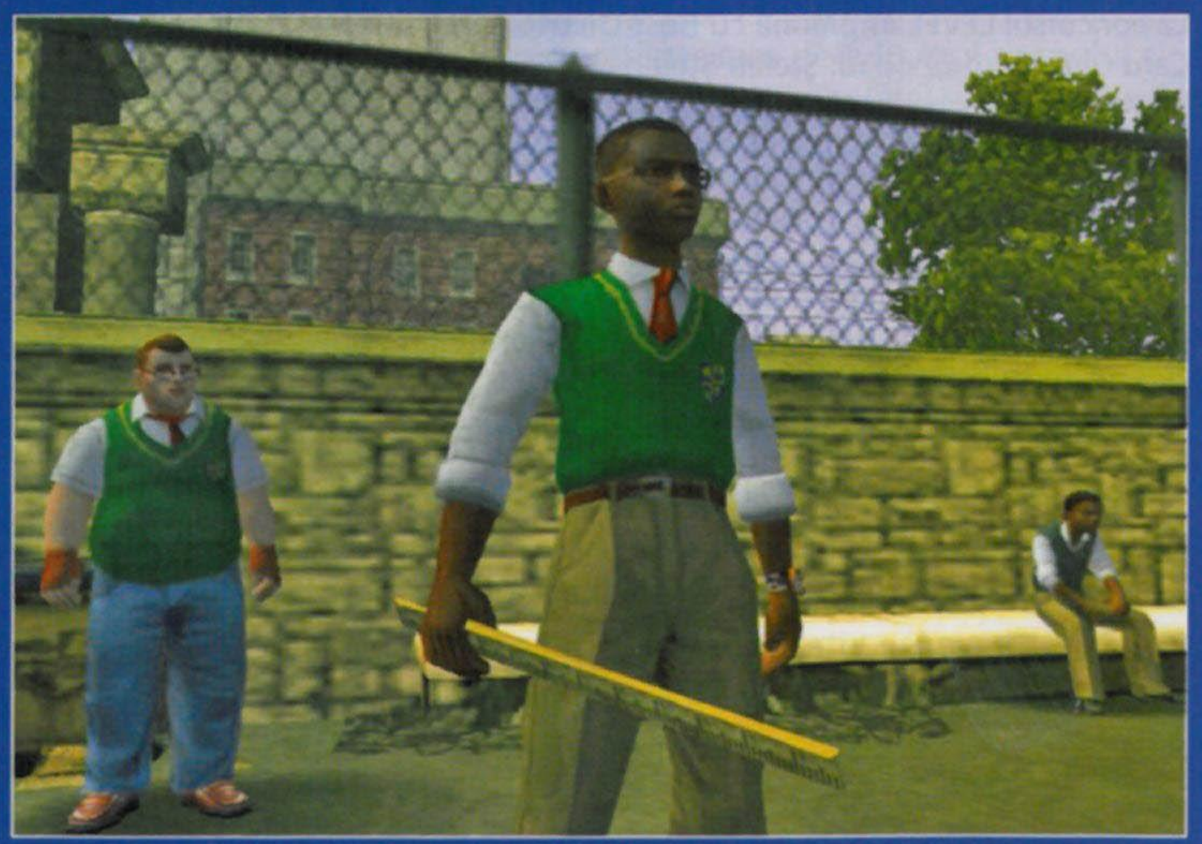
Clișeul unei școli de vară

După cum ziceam, jucătorul preia identitatea lui Jimmy Hopkins, în vârstă de 15 ani. Jimmy nu este un copil rău per se și în contrast cu viitorul sociopat Gary, pe care îl cunoaște în primul capitol sau câțiva reprezentanți ai diferitelor facțiuni din joc, putem înțelege de ce e considerat „ăla bun". Să fiu sincer însă, Jimmy e malițios, nu prea inteligent și destul de violent.

Celelalte personaje din joc sunt stereotipuri caricaturizate. Cu toții am văzut filme despre adolescenți americani - și aici avem toată panoplia: nerds, jocks, goths, greasemonkeys, etc. The Bully reușește, în stilul specific Rockstar, să ilustreze atât de satiric-grotesc stereotipul unui liceu american încât nu știi dacă să râzi sau să plângi până se termină spectacolul. Și tot siropul e sâmburele ăla de adevăr din fiecare personaj. Profesorul de sport pervers, profesorul de literatură alcoolic sau bogătanii aroganți sunt doar câteva exemple de stereotipuri care funcționează cu brio în lumea jocului.

Povestea e împărțită pe capitole, iar fiecare vizează lupta cu câte o facțiune din școală. Acestea vin în număr de cinci, iar al șaselea capitol, numit Endless Summer, îi oferă jucătorului ocazia de a completa misiunile secundare și de a termina complet jocul prin colectarea unor anumite obiecte din lumea jocului, esențiale pentru un procentaj de 100%.





Cel mai fericit dintre chiulangii

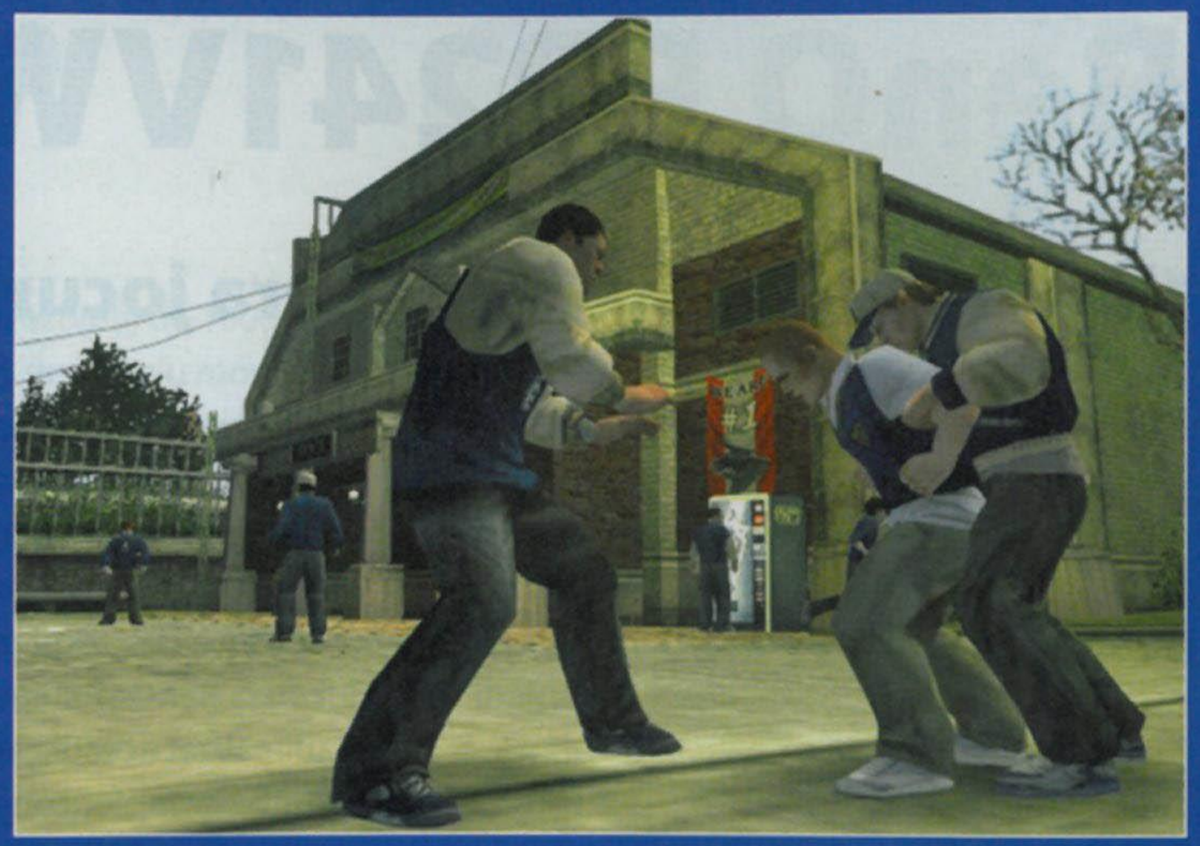
Diferența (de înțeles de altfel) majoră dintre Canis Canem Edit și Grand Theft Auto (sau unele clone ale acestuia, precum The Simpsons: Hit & Run) este că aici apar anumite materii, prezența la care nu e absolut obligatorie, dar recomandată. Acestea sunt reprezentate prin diferite minigame-uri, atotprezenta succesiune de butoane sub presiunea timpului fiind ora de chimie și o formă alterată a anticului joc Volfied fiind ora de pictură. Completarea acestor minigame-uri recompensează jucătorul fie prin mărirea atributiilor sau anumite arme/obiecte.

Apropo de arme, nu vă așteptați la M4A1, lansatoare de rachete, puști cu lunetă sau bombe nucleare - ele sunt specifice mediului. Avem o praștie, tradiționalele picioare și pumni la gioale, praf de mâncărici, petarde ș.a.m.d.

Poate cea mai problematică oră pentru jucătorul român este ora de engleză, dat fiind că trebuie alcătuite cuvinte dintr-un număr de litere, și chiar și cu o pregătire avansată în subtilitășii limbii șexpiriene (fie că vorbim de Cartoon Network sau Cambridge Proficiency Certificate) sunt multe cuvinte de care eu unul n-am auzit până să vizitez dicționarul. Dar se poate trece peste, cu o ușoară indulgență.

O altă mică iritație cerebrală poate fi provocată de timpul in-game. Jimmy trebuie să doarmă în fiecare noapte și, dacă ratați ora 2 AM, acesta va leșina pe trotuar. În perioada de început, când trebuie să mergeți și la ore, rămâne foarte puțin timp pentru misiunile propriu-zise sau explorare și rutina impusă, de a vă retrage spre „vastele" dormitoare la o oră fixă s-ar putea să scoată peri albi unora, mai ales dat fiind că timpul trece foarte, foarte repede în joc.

Vrumm vrumm? Ding dong? Eye candy?



Nu, nu puteți fura vehicule în joc. Jimmy Hopkins nu e Tommy Vercetti. Avem BMX-uri, un skateboard și autobuzul școlii (care nu poate fi condus, ci e doar un fel de teleportor). Lumea din The Bully oricum nu e atât de vastă precum Vice City, Liberty City sau San Andreas, ci se rezumă la școală, cu terenul de sport și alte accesorii și un orășel lângă aceasta. Jocul însă nu e construit pentru misiuni kilometrice sau spații vaste și din cauza vitezei reduse a mersului pe joc/datului pe skateboard/BMX proporția se păstrează.

Muzica este un mare, mare plus. Nu se aude nici 50 Cent, Tiesto, Linkin Park, Black Eyed Peas sau ce ar asculta un adolescent în ziua de azi, ci este o formă de muzică clasică. Nu vă speriați, tematica se potrivește. Și e cinematică. Eu unul o prefer unui soundtrack de radio.

Grafic - arată mai bine decât orice GTA. Nu arată la fel de bine ca un joc high-end, nu e mind-blowing și nu ne ține cu gura căscată, DAR e o grafică potrivită. E bine folosită și reușește să creeze un sentiment de cinematografie în punctele critice. Customizarea hainelor, frezei și a altor elemente vizuale este și ea un plus.

Voice acting-ul este cel puțin imersiv. Voci bine distribuite, la calitate deja standard Rockstar, și dacă a fost vreodată vreo replică șarjată în joc, mi-a scăpat. Scenariul e suficient de deștept încât să fie plauzibil, chiar și satiric.

S-a sunat...

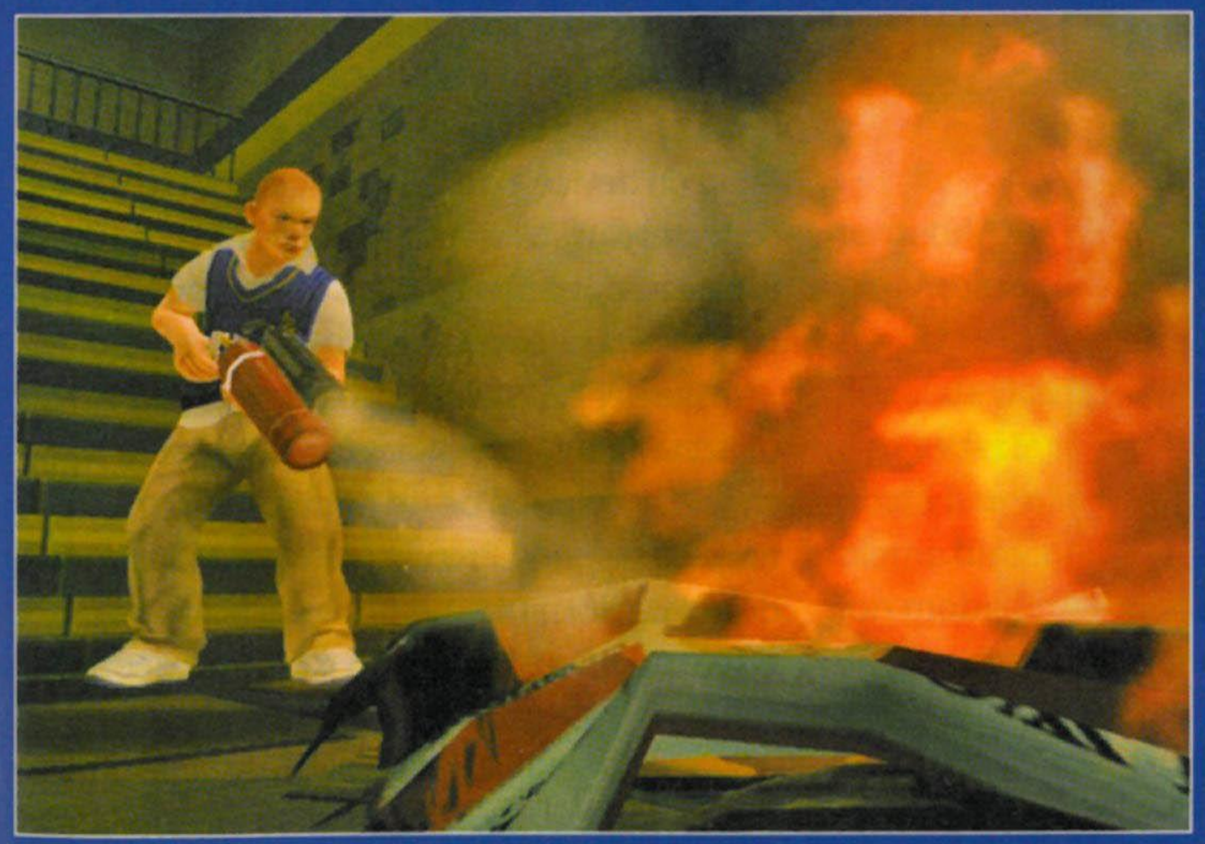
The Bully nu e GTA 4. The Bully nu e GTA, în primul rând. Ceea ce are The Bully în comun cu bine-cunoscuta serie de jocuri este o matriță, un concept, o idee de la care s-a pornit. Povestea interesantă și mediul unic în care se desfășoară The Bully îi oferă suficientă independență încât să poată fi jucat fără nicio problemă fără ca măcar să aducă aminte de vreun alt joc.

Nu e un joc greu, nu are bug-uri majore (deși tind să fiu ușor al dracu și să scriu aici că 18 ore de joc in-game pe zi n-ajung nici pentru o măsea) și poate fi terminat cam în 17 ore de gameplay concret, de la un capăt la altul. Factorul de rejucabilitate este la alegerea fiecăruia, depinde cât de mult vrem să colecționăm obiecte ascunse sau să ne întrecem în biciclete.

■ **Zuluf**

- Gen: **Action**
- Producător: **Rockstar Vancouver**
- Distribuitor: **Roclstar Games**
- Ofertant: **Best Distribution Tel. 021-408.30.90**
- Calitate: ★★★★★

Consolă PS2 oferită de Best Distribution, Tel.021-408.30.90





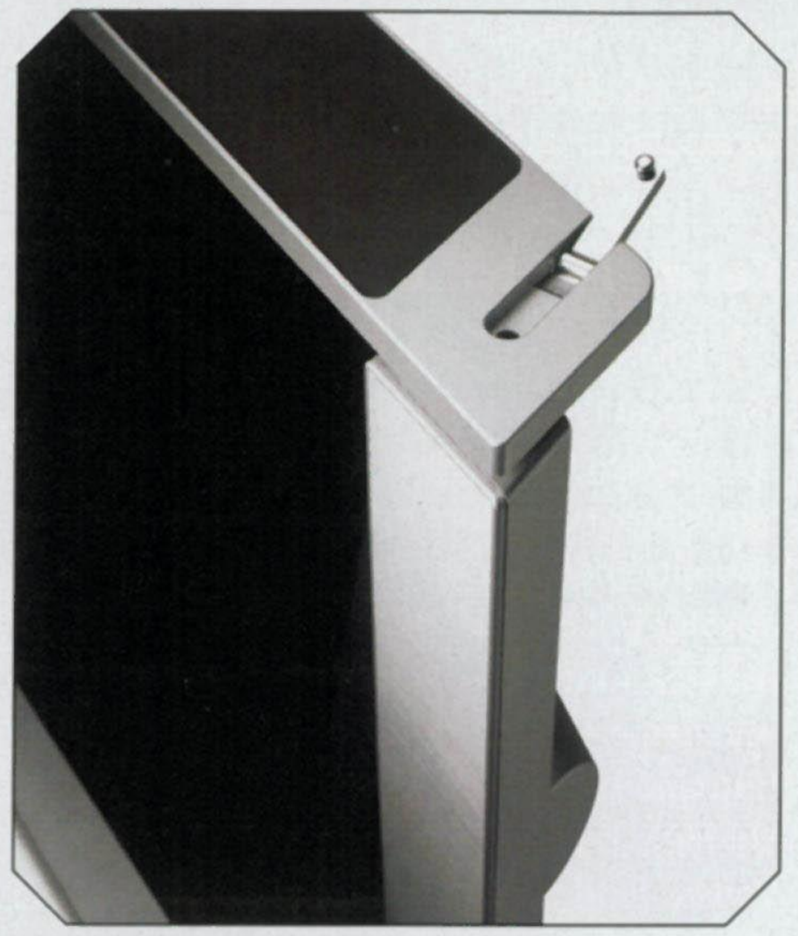
BenQ FP241VW

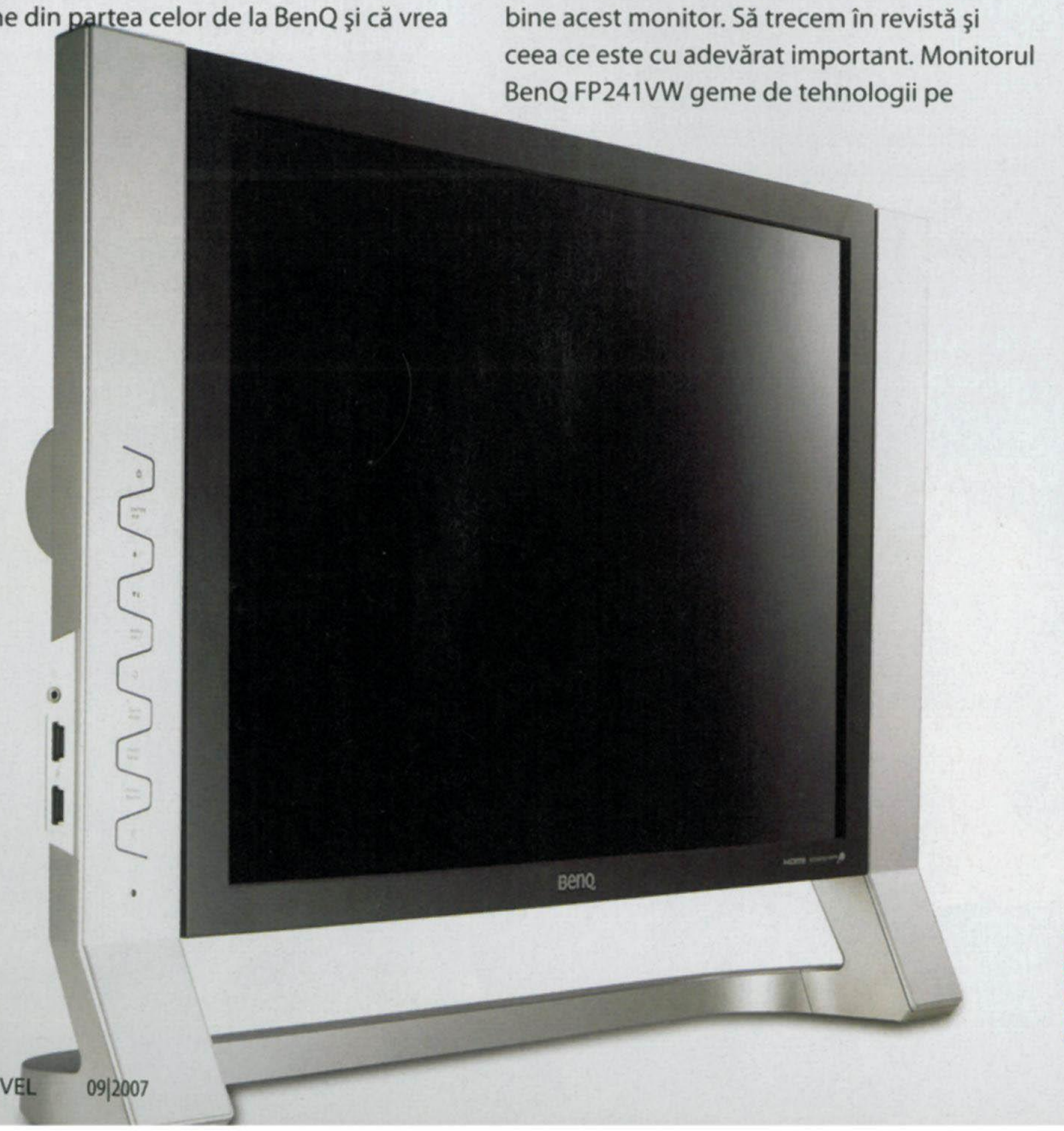
O nouă perspectivă asupra jocurilor

Industria de gaming nu mai e de mult ceea ce a fost odată. În momentul de față, se investesc sume amețitoare în tehnologii ce fac ca această „pasiune" să devină mult mai mult decât este. Pe de altă parte totuși, această nebuloasă a hardware-ului împiedică ideile și sclipirile din domeniu ale multor producători să devină realitate. Cert este faptul că, odată ce tehnologiile avansează, automat apar alte și alte idei, care abia așteaptă să fie puse în practică.

În urmă cu câțiva anișori mă întrebam oare cum ar fi să intri în această lume mirifică a gaming-ului pe o fereastră mult mai mare decât cea oferită de un biet monitor de 15 țoli. E drept, a trecut ceva vreme de atunci și această curiozitate a mai pălit odată cu accesul mai ușor la monitoare de 17, de 19 sau 21 de țoli. Tocmai atunci când crezi că știi cu adevărat lumea gaming-ului, mai răsare un spiriduș și-ți șoptește la ureche lucruri care să te facă să te răzgândești. Asta mi s-a întâmplat și mie, foarte recent. Un spiriduș îmbrăcat într-un costum mov de sus până jos apare într-o zi și îmi spune că mă poate duce în această lume fantastică a jocurilor cât sunt eu de mare, cu bocanci cu tot. Impresionat de cele spuse de el, îl las să continue. Pe parcurs am aflat că vine din partea celor de la BenQ și că vrea să îmi arate ceea ce înseamnă să te joci... cu clasă. Până să mă dezmeticesc, apare pe birou un super monitor LCD de 24 de țoli cu aspect wide, dedicat jocurilor. Într-adevăr, ceea ce mi se spusese despre el nu erau simple basme. Cei de la BenQ și-au pus mințile la contribuție și au realizat acestă capodoperă ce vă poate schimba complet concepția despre joacă sau entertainment în general.

Designul este unul complet deosebit, foarte elegant și simplist. Spre deosebire de monitoarele clasice, acesta dispune de o „ramă" de susținere ce îi permite monitorului să se balanseze față –spate mult mai mult pentru a oferi o experiență vizuală mult mai bună, indiferent de felul în care îl priviți. Un alt aspect căruia la început nu i-am dat prea multă importanță este modul în care această „ramă" de susținere completează monitorul. Vă aduceți aminte probabil că atunci când ați lucrat cu un monitor CRT mai obișnuiați să puneți pe el fel de fel de obiecte, telefonul mobil, chei, o pereche de căști pentru simplu fapt că era mai la îndemână. Cu monitoarele LCD acest lucru nu mai e posibil, din motive lesne de înțeles. Cei de la BenQ au înțeles acest aspect și au luat în considerare și această posibilitate deoarece așa arată mai bine acest monitor. Să trecem în revistă și ceea ce este cu adevărat important. Monitorul BenQ FP241VW geme de tehnologii pe





care abia așteaptă să le pună la lucru. Una dintre ele este Perfect Motion. Aceasta pune la dispoziție șase moduri specializate (Standard, Dynamic, Movies, Photos, Action Game și Racing Game) pe care utilizatorul le poate alege în funcție de ceea ce urmărește pe ecran. Această tehnologie are rolul de a elimina pe cât posibil deficiențele care apar în cazul imaginilor în mișcare la monitoarele LCD. În cazul jocurilor în care acțiunea se desfășoară la viteze amețitoare, ar apărea tot felul de umbre și neclarități care sunt enorm de enervante și, de ce nu, obositoare.

Am tot spus că acest monitor este destinat gamerilor. Haideți să vă spun de ce. BenQ FP241VW este un monitor nativ full HD. Ceea ce înseamnă că vă puteți juca la rezoluția maximă de 1920 x 1200. Credeți-mă, este ceva ireal să vezi atât de multe detalii la o asemenea dimensiune. Dacă am zis de HD, continui această idee cu conectica destul de bogată de care acest monitor nu duce lipsă. Primul pe listă ar fi conectorul HDMI (High-Definition Multi-media Interface) la care puteți conecta o consolă de jocuri de ultimă generație ori un player DVD HD sau Blu-Ray. Acest tip de conexiune asigură transmiterea fluxului de imagine și a celui de sunet printr-un singur cablu, ce este oferit împreună cu acest monitor. Din motive lesne de înțeles, avem inclus și un hub USB ce pune la dispoziție pe o parte laterală a monitorului două porturi USB, numai bune pentru a conecta rapid un device extern. În imediata vecinătate a conectorului DVI apare și colecția de mufe RCA în care se pot conecta diverse echipamente audio – video externe, fie ele HD sau nu.

BenQ FP241VW pune la dispoziția utilizatorului foarte multe facilități și avantaje, chiar dacă vorbim de un monitor de 6 ms ca timp de răspuns. Prețul acestuia este însă unul destul de ridicat, iar pentru a-l achiziționa trebuie să punem din timp câte ceva deoparte.

OFERTANT: Partenerii BenQ
TELEFON: N/A
PREȚ: 3999 Lei

Compro VideoMate V300

Un nou prieten HD

Fie că ne place sau nu, se apropie perioada în care numărăm cu o oarecare nefericire zilele rămase din concediul sau vacanța noastră. Da, se apropie toamna și, odată cu aceasta, apar noi grile de programe la televiziuni, se reiau serialele preferate și încet, încet reintrăm în hora obișnuită. Iată motivul pentru care vă recomand cel mai recent model de TV tuner extern de la Compro. VideoMate V300 se conectează direct la orice tip de monitor, fie el LCD sau CRT. Datorită implementării unei noi tehnologii de decodare, putem urmări programele TV preferate la o calitate mult mai bună. Acest TV tuner poate scala imaginile chiar și la rezoluții de 1600 x 1200. În astfel de condiții, un simplu monitor LCD de exemplu de 17 țoli poate deveni prietenul vostru cel mai bun. VideoMate V300 dispune și de un docking station la care pot fi conectate și alte dispozitive, chiar și console de jocuri ce au nevoie de suport HD. Ca oricărui tuner TV care se respectă, nu îi lipsește funcția de picture in picture (PIP), ce permite vizualizarea unui post TV în același timp în care folosiți și resursele PC-ului.

OFERTANT: Maguay Impex
TELEFON: 021-2103833
PREȚ: 65 EURO (fără TVA)





OFERTANT: Ultra PRO Computers
TELEFON: 031-4022292
PREȚ: 140 USD (fără TVA)

Genius PF-801

Fii DJ-ul amintirilor plăcute!

O fotografie făcută într-o drumeție cu cei mai buni prieteni îți poate readuce aminte de acele momente plăcute chiar și peste mult timp. Ce facem însă dacă suntem mai plimbăreți și ne aflăm aproape tot timpul în locuri diferite, de unde evident plecăm cu amintiri diferite? Ne împrăștiem în toată casa fotografii cu diversele scenele trăite de noi? Nu ar fi neapărat o idee rea, însă ce-i prea mult ar putea deveni foarte obositor. Cei de la Genius ne pun însă la dispoziție o așa-zisă ramă digitală foto. La prima vedere, pare un suport clasic de fotografii cu o ramă din lemn ceva mai „masivă". Destul de adevărat, însă fotografiile ce pot fi arătate lumii nu mai trebuie tipărite, ci luate direct de pe cardul de memorie al camerei foto și transferate direct în memoria acestei „rame" ce dispune de un ecran LCD de 8 țoli și o memorie internă de 128 MB. Avantajul este faptul că pot fi afișate mai multe fotografii ce se pot interschimba la intervale de timp stabilite ulterior. În cazul în care vi se face dor de o fotografie anume, puteți folosi oricând telecomanda din dotare pentru a naviga direct către fotografia în cauză.

VIVOTEK 3GPP Network Camera IP7131

Prieten sau... spion?

În cazul unei camere de supraveghere asemănătoare acestui model de la Vivotek, semnalul audio/video nu este trimis către un receiver, respectiv un recorder video analogic, ci este trimis sub forma unui stream digital, codat MPEG4, direct în calculator. Avantajul acestei soluții este că respectivele imagini pot fi urmărite de oriunde, chiar de la sute sau mii de kilometri distanță de locația „supravegheată" prin intermediul unei conexiuni la internet. Ce facem totuși dacă ne aflăm într-un loc în care nu putem accesa internetul? Nimic mai simplu. Această cameră Vivotek IP7131 poate pregăti fluxul de date audio/video astfel încât acesta să poată fi urmărit fără probleme direct pe un telefon mobil prin intermediul unei conexiuni 3G. În acest fel, indiferent de locul în care vă aflați, puteți fi mereu la curent cu acțiunile ce se desfășoară sub „ochiul" neobosit al acestei camere de supraveghere.



OFERTANT: Seektron
TELEFON: 0244-567750
PREȚ: 184 EURO (fără TVA)

ZIO Memphis USB 2.0 Portable ENC2020HD

Rapid, uşor, eficient



Este exact reţeta de care ai nevoie pentru a accesa oricând informaţiile preţioase, rapid şi eficient... Pentru a fi complet funcţională, trebuie să instalăm în această „carcasă" de aluminiu cu numele de cod Memphis un HDD de 2,5 inchi asemănător cu cele ce se montează în laptopuri. Al doilea lucru care trebuie făcut este să îl conectăm direct la un port USB şi e gata pentru a transfera datele. Odată „hrănit" cu ceea ce aveţi nevoie, informaţiile pot fi transportate fără probleme oriunde mergeţi. Folosindu-l în combinaţie cu cradle-ul său nu veţi obţine un transfer mai rapid al datelor, însă le veţi accesa mai repede, scutindu-vă de operaţiunea de deznodare a cablurilor USB.

OFERTANT: Torent Computers
TELEFON: 0241-831820
PREŢ: 74 Lei

Kinetix MP-C7095

Supliment muzical

În ultima perioadă, a tot plouat cu fel de fel de playere MP3, care mai de care mai „şmechere". Kinetix MP-C7095 are 2 GB de memorie internă, ecran TFT şi posibilitatea de a inregistra şi de a reda fişiere MP3. Calitatea audio este bună, la fel de bună ca şi părerea mea despre designul său. Este foarte subţirel, nu are prea multe butoane, iar cele existente sunt de tip touch sensitive, întâlnite şi în cazul unor telefoane mobile „de ciocolată". Preţ de doar câteva ore acumulatorul inclus îşi face treaba foarte bine, acesta putând fi reanimat cu ajutorul încărcătorului la priză sau prin portul USB.



OFERTANT: Tornado Sistems
TELEFON: 021-2067777
PREŢ: 224 Lei

Horizon 2206SW

Orizonturi excelente

Se pare că cineva din zona Asiei îi iubeşte chiar şi pe cei care nu sunt daţi afară din case de prea mulţi bani. Lansat sub brand-ul Horizon, acest monitor LCD de 22 de inchi în format wide este un model excepţional. Aş putea spune că excelează la aproape toate capitolele: dispune de o rezoluţie nativă de 1680x1050, de unghiuri de vizibilitate foarte bune situate undeva în jurul valorii de 170 de grade atât pe orizontal, cât şi vertical şi are doar 5 milisecunde trecute la capitolul timp de răspuns. Un monitor destul de reuşit aş putea spune, mai ales că preţul acestuia chiar merită toată atenţia. Dacă insistaţi, poate fi montat foarte uşor chiar şi pe un perete, iar într-o combinaţie cu un TV tuner extern, puteţi să dispuneţi şi de un televizor foarte modern.

OFERTANT: placi-video.ro
TELEFON: N/A
PREŢ: 730 Lei



Epson EMP-TW1000

Home Cinema în sezonul următor

Fenomenul high definition se pare că a îmbolnăvit pe toată lumea. Nimeni nu se lasă mai prejos şi se oferă soluţii din ce în ce mai performante şi mai... atractive. EMP-TW1000 este unul dintre cele mai performante proiectoare de mare definiţie lansate de Epson pentru segmentul home cinema. După cum probabil v-aţi închipuit, rezoluţia sa nativă este de 1920 x 1080, în format wide 16:9. Tehnologiile înglobate în acest proiector sunt foarte multe şi foarte greu de pronunţat, mai ales că încă nu mi-am revenit de la reprezentaţia lui live de acum câteva minute. Pentru un proiector destinat unui spaţiu relativ redus, funcţia de zoom este la mare căutare deoarece poate genera o imagine cu o diagonală de 4-5 metri de la o distanţă de aproximativ 2-3 metri. Pentru o suprafaţă aşa de mare, acest proiector dispune de luminozitate de 1200 ANSI şi o raţie a contrastului de 12000:1. În ceea ce priveşte conectica, nu e cazul să vă faceţi probleme. Indiferent ce echipament va furniza sursa de semnal video, acest proiector va face faţă.



OFERTANT: Partenerii Epson
TELEFON: N/A
PREŢ: 11020 Lei

Sony Vaio VGN-FZ11Z

Prin definiţie, brand-ul Vaio te duce cu gândul la o gamă de produse puţin mai ieşite din comun, ce îmbină foarte armonios tehnologia de vârf cu eleganţa şi bunul gust. Printre cele mai recente produse lansate cu această „etichetă" este acest laptop, a cărui configuraţie îi poate face geloşi pe foarte mulţi posesori de PC-uri desktop. Aşadar, Sony Vaio VGN-FZ11Z este comercializat cu Windows Vista Home Premium preinstalat ca sistem de operare, iar ca platformă de rulare, s-a apelat la varianta cu procesorul Intel Core 2 Duo, modelul T7300. Memoria acestei platforme este de tip DDR2 şi totalizează 2048 MB. Capacitatea hard diskului este de 200 GB, iar ca procesor grafic se apelează la un GeForce 8400 GT cu 256 MB memorie video. Partea cu adevărat impresionantă a acestui notebook este unitatea sa optică de tip Blu-ray capabilă să redea excelent filmele înregistrate pe acest tip de discuri. Pentru a se ridica la calitatea imaginilor stocate pe discurile Blu-ray, Sony Vaio VGN-FZ11Z este dotat cu un ecran LCD de 15,4 inch ce oferă o rezoluţie nativă de 1280 x 800. Conectica acestui notebook este mai deosebită deoarece notăm în plus prezenţa conectorului HDMI şi a unui card reader





pentru carduri de tip SD şi memory stick Duo şi Pro Duo. Sony Vaio VGN-FZ11Z este un laptop echilibrat, cu facilităţi interesante la capitolul multimedia, cu o greutate de aproximativ 2,7 kg incluzând şi acumulatorul.

OFERTANT: Partenerii SONY
TELEFON: N/A
PREŢ: 5999 Lei

■ Bogd anS

Gigabyte GP-S6500

Nu îmi mai amintesc exact cine, dar, parcă şi alţi producători de plăci de bază au ieşit pe piaţă cu sisteme audio – veni acum rândul lui Gigabyte. Sistemul GP-S6500 este un sistem simplu 2.0 de boxe destinate desktop-ului. La o primă vedere se remarcă designul şi execuţia acestui sistem, care arată foarte îngrijit, minuţios finisat, aproape elegant. Materialul folosit, MDF, precum şi ecranajul magnetic sunt o tuşă de calitate, la fel şi difuzorul cu membrană din kevlar – de altfel, în ultimul tip s-a generalizat în rândul producătorilor chinezi „curăţei" utilizarea acestui material de mai nouă generaţie în domeniul multimedia consumer. În ce priveşte calitatea audio a sistemului Gigabyte GP-S6500, trebuie spus de la bun început faptul că se simte la dinamică faptul că amplificatoarele folosite per canal sunt de numai 8 waţi fiecare. Adică, la volum mai mic sunetul este curat, dar, odată cu creşterea în volum, apare o „aglomerare" în materialul sonor, cu o prezenţă semnificativ marcată a frecvenţelor medii şi cu o certă mărire a distorsiunilor armonice (aproape subtilă, dar detectabilă). Totuşi, emisia în frecvenţă joasă este mulţumitoare pentru dimensiunile sistemului, fără însă a avea claritatea şi atacul altor sisteme. În zona de preţ de aproximativ 35 de euro, acest sistem este bun, dar inferior calitativ audio şi ca putere concurenţei directe a sistemelor Solo de la Microlab.



OFERTANT: Partenerii Gigabyte
TELEFON: N/A
PREŢ: N/A

■ Marius Ghinea



Îmbunătăţeşte-ţi experienţa gamer-istică

Prin definiţie, o tastatură destinată gamerilor sau, mai corect spus, maniacilor de jocuri pe calculator care devorează fiecare joc ar trebui să fie făcută din fier sau din oţel inoxidabil, să reziste şi la rugină, deh, nu te pui cu intemperiile. Problema e foarte dureroasă şi în acelaşi timp costisitoare. Pe vremuri, când Doom 2 şi Mortal Kombat erau la putere, se schimbau tastaturile cu frecvenţa... cămăşilor. Ce să-i faci, mai rezistă omul la nervi, dar şi când aplică artistic un pumn de toată frumuseţea, are de cules două ore taste şi arculeţe de prin toată camera. Nu sunt prea departe acele vremuri. Şi acum lumea se mai răcoreşte în acest fel, însă diferenţa e că acum stai cam jumătate de oră să-ţi aduni şi să-ţi montezi butoanele la loc. Ce-i de făcut? Cine ştie, poate astăzi cineva chiar are chef să „butoneze" o tastatură pentru simplul fapt că iar începe şcoala şi o să-i ţipe părinţii că stă prea mult cu capul în monitor sau că iar trebuie să se trezească devreme să-i vadă faţa „ciufulită" a profesorului de mate care îl plictiseşte cu exerciţiile lui savante. S-a mai răcorit personajul şi pe urmă scrie pe messenger „că trebuie să-şi caute „G"-ul, că nu poate da Buzz la oameni", că e prea supărat pe viaţă ca să-şi mai folosească şi mouse-ul.

Să vorbim totuşi de jocurile noastre. Ce vrem noi de fapt de la o tastatură pentru gaming? Sună ciudat „pentru gaming", pentru că ele sunt aproape la fel, doar că vin cu nişte surplusuri de taste şmechere, care „îţi fac joaca mai uşoară". Eu vreau o tastatură care să-mi permită să-mi ţin mâinile mai comod, să pot să ajung rapid la orice buton şi... să nu mi se ducă vopseaua de pe taste după două săptămâni de concentrare în diverse jocuri, cum am păţit cu cea mai recentă piesă aşa-zis „de gaming". E aşa greu să mi se satisfacă aceste mici dorinţe? Se pare că da. Până o să descopăr tastatura care să-mi vină „mănuşă" vă las pe voi să vă delectaţi cu unele piese mai de soi ce se pretează a fi folosite şi la joacă.

Ca o mică paranteză, menţionez că nota finală a fost compusă din nota de performanţă, ce a avut o pondere de 45%, nota obţinută la capitolul dotări 35%, ergonomia a mai venit cu alte 15%, iar cele 5 procente rămase au fost acordate în funcţie de prezenţa sau nu a manualelor şi a CD-urilor cu driver-e.

Aşadar, aveţi mare grijă de tastaturile ce au apărut recent şi care au în dotare suport pentru mâni acoperit cu un fel de piele artificială. Sunt… de nedezlipit :).

■ BogdanS

#1 Logitech G15 - LEVEL TNT 96 %



Ideea de la care au plecat cei de la Logitech în momentul în care au gândit această tastatură se dovedeşte a fi una excepţională, de actualitate şi încă neexploatată de competitori. Datorită dotărilor sale şi comenzilor suplimentare, care pot fi executate printr-o simplă apăsare de buton graţie tastelor „G" complet programabile, viaţa de gamer este una mult mai plăcută. Un alt feature al lui G15 este ecranul LCD încorporat. Prin intermediul lui se pot obţine foarte rapid informaţii suplimentare despre starea sistemului sau a altor aplicaţii ce rulează în background. În ultimul timp, comunitatea jucătorilor care folosesc acest gen de tastatură a crescut enorm, rezultând astfel o bază de script-uri şi mini-aplicaţii scrise special pentru G15, ce vin în completarea celor deja furnizate de către Logitech pe canalele oficiale.

Specificaţii:
Număr Total Taste: 134
Dimensiuni (L/l/î) (cm): 53x22x2,5
Ergonomie (A Shape): NU
Nota LEVEL: 9.57, Ofertant: ProCa România / Ultra PRO Computers, Preţ: 318 LEI

#2 Logitech G11



Specificaţii:
Număr Total Taste: 134
Dimensiuni (L/l/î) (cm): 53x22x2,5
Ergonomie (A Shape): NU
Nota LEVEL: 9.53, Ofertant: ProCa România / Ultra PRO Computers, Preţ: 233 LEI

#3 Microsoft Wireless Laser Desktop 6000



Specificaţii:
Număr Total Taste: 130
Dimensiuni (L/l/î) (cm): 52x23x3
Ergonomie (A Shape): DA
Nota LEVEL: 9.31, Ofertant: Partenerii Microsoft, Preţ: 277 LEI

#4 Microsoft Reclusa



Specificaţii:
Număr Total Taste: 113
Dimensiuni (L/l/î) (cm): 54x23x5
Ergonomie (A Shape): NU
Nota LEVEL: 8.71, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preţ: 186 LEI

NR	1	2	3	4	5
Marca	Logitech	Logitech	Microsoft	Microsoft	Logitech
Model	G15	G11	Wireless Laser Desktop 6000	Reclusa	diNovo Edge
Ofertant	ProCa România Ultra PRO Computers	ProCa România Ultra PRO Computers	Partenerii Microsoft	Ultra PRO Computers	Ultra PRO Computers
Telefon	021-3238200 / 031-4022292	021-3238200 / 031-4022292	N/A	031-4022292	031-4022292
Preţ [Lei]	318	233	277	186	654
Taste / Taste speciale	104 / 30	104 / 30	105 / 25	104 / 9	84 / 12
Taste Sleep / Internet / Multimedia / Office	0/0/6/0	0/0/6/0	0/11/6/2	0/4/4/2	1/4/6/8
Rotiţă scroll (da/nu)	NU	NU	NU	NU	DA
Layout tastatură	Standard	Standard	Standard	Standard	Standard
Dimensiuni (lungime/lăţime/înălţime) (cm)	53x22x2,5	53x22x2,5	52x23x3	54x23x5	41x21x1,2
Conectare (PS2/USB)	USB	USB	USB	USB	USB
Picioruşe	DA	DA	DA	DA	DA
Suport pt. mâini	DA	DA	DA	DA	DA
Nr. leduri Indicatoare	3	3	3	3	26
Construcţie	10	10	10	10	10
Acces taste săgeţi	3	3	3	3	2
Feeling	6	6	4	6	6
Taste "Function"	DA	DA	DA	NU	DA
Spaţiere între taste (1-3)	3	3	3	2	2
Lungime cablu (cm)	~170	~170	~195	~220	N/A
Ergonomie (A Shape)	NU	NU	DA	NU	NU
Hub USB	DA	DA	NU	DA	NU
Manual	DA	DA	DA	DA	DA
CD Driver-e	DA	DA	DA	NU	DA
Taste iluminate	DA	DA	NU	DA	NU
Altele	Ecran LCD	-	Maus	Design	Baza de Incarcare
Puncte suplimentare	5	2	5	5	5
Notă Performanţă	10	10	8.75	10	10
Notă Dotare	10	9.89	9.65	8.50	7.71
Notă Ergonomie	7.11	7.11	10	6.58	6.05
Nota Service	10	10	10	5	10
Nota LEVEL	**9.57**	**9.53**	**9.31**	**8.71**	**8.61**

#5 Logitech diNovo Edge



Specificaţii:
Număr Total Taste: 96
Dimensiuni (L/l/î) (cm): 41x21x1,2
Ergonomie (A Shape): NU
Nota LEVEL: 8.61, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preţ: 654 LEI

#6 Microsoft Wireless Laser Desktop PRO



Specificaţii:
Număr Total Taste: 121
Dimensiuni (L/l/î) (cm): 50x26x3
Ergonomie (A Shape): DA
Nota LEVEL: 8.53, Ofertant: Partenerii Microsoft, Preţ: 255 LEI

#7 Microsoft Wireless Laser Desktop Elite



Specificaţii:
Număr Total Taste: 127
Dimensiuni (L/l/î) (cm): 50x27x4
Ergonomie (A Shape): NU
Nota LEVEL: 8.18, Ofertant: Partenerii Microsoft, Preţ: 387 LEI

#8 Microsoft Comfort Curve 2000



Specificaţii:
Număr Total Taste: 114
Dimensiuni (L/l/î) (cm): 49x21x3
Ergonomie (A Shape): DA
Nota LEVEL: 7.71, Ofertant: Partenerii Microsoft, Preţ: 63 LEI

#9 Sharkoon Gaming Keyboard



Specificaţii:
Număr Total Taste: 117
Dimensiuni (L/l/î) (cm): 49x21x2
Ergonomie (A Shape): NU
Nota LEVEL: 7.13, Ofertant: Partenerii Sharkoon, Preţ: N/A

#10 Logitech Ultra-Flat



Specificaţii:
Număr Total Taste: 104
Dimensiuni (L/l/î) (cm): 40x17x2
Ergonomie (A Shape): NU
Nota LEVEL: 5.77, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preţ: 63 LEI

NR	6	7	8	9	10
Marca	Microsoft	Microsoft	Microsoft	Sharkoon	Logitech
Model	Wireless Laser Desktop PRO	Wireless Laser Desktop Elite	Comfort Curve 2000	Gaming Keyboard	Ultra-Flat
Ofertant	Partenerii Microsoft	Partenerii Microsoft	Partenerii Microsoft	Partenerii Sharkoon	Ultra PRO Computers
Telefon	N/A	N/A	N/A	N/A	031-4022292
Preţ [Lei]	255	387	63	N/A	63
Taste / Taste speciale	104 / 17	102 / 25	104 / 10	105 / 12	104 / 0
Taste Sleep / Internet / Multimedia / Office	1/3/9/3	1/9/10/4	0/5/4/1	1/4/7/0	0/0/2/0
Rotiţă scroll (da/nu)	NU	DA	NU	NU	NU
Layout tastatură	Standard	Standard	Standard	Standard	Standard
Dimensiuni (lungime/lăţime/înălţime) (cm)	50x26x3	50x27x4	49x21x3	49x21x2	40x17x2
Conectare (PS2/USB)	USB	USB	USB	PS2	PS2/USB
Picioruşe	DA	DA	DA	DA	DA
Suport pt. mâini	DA	DA	NU	NU	NU
Nr. leduri Indicatoare	2	3	3	3	3
Construcţie	9	8	9	8	9
Acces taste săgeţi	3	3	2	3	0
Feeling	4	4	5	5	2
Taste "Function"	DA	DA	NU	NU	NU
Spaţiere între taste (1-3)	2	2	3	3	1
Lungime cablu (cm)	~195	~195	~145	~200	~126
Ergonomie (A Shape)	DA	NU	DA	NU	NU
Hub USB	NU	NU	NU	NU	NU
Manual	DA	DA	NU	NU	NU
CD Driver-e	DA	DA	NU	NU	NU
Taste iluminate	NU	NU	NU	NU	NU
Altele	Maus	Maus	Maus	Tasta Cauciucate	-
Puncte suplimentare	5	5	4	4	2
Notă Performanţă	8.125	7.5	8.75	8.125	6.875
Notă Dotare	8.99	9.47	8.41	8.57	7.41
Notă Ergonomie	8.16	6.58	5.53	3.16	0.53
Nota Service	10	10	0	0	0
Nota LEVEL	**8.53**	**8.18**	**7.71**	**7.13**	**5.77**

i-mate Ultimate 9150



Noile telefoane mobile lansate sub brand-ul i-mate sunt cu adevărat incredibile. Designul uşor elegant cu un aer nonconformist prinde din ce în ce mai bine la public. La prima vedere, nu prea îţi poţi da seama ce sunt în stare, însă după ce le iei în mână simţi că ai şi că poţi accesa foarte multe funcţii şi opţiuni. Funcţionează cu sistemul de operare Microsoft Windows Mobile versiunea 6.0 Professional. Aceste funcţii pot părea obişnuite pentru cunoscători, însă incredibile pentru începători. i-mate Ultimate 9150 este cel mai puternic din familia sa, având la dispoziţie nu mai puţin de 128 MB memorie RAM, 256 MB de memorie ROM şi un procesor dedicat Intel ce rulează la frecvenţa de 520 MHz. În ceea ce priveşte conectivitatea, nu avem de ce să ne facem griji. Oriunde te-ai afla, cu acest telefon poţi fi mereu „în contact" indiferent că foloseşti soluţia clasică de voce, video streaming prin 3G sau conexiuni de date prin WiFi.

Specificaţii i-mate Ultimate 9150

Reţele:	HSDPA / GSM 950 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
Dimensiuni:	98 x 50 x 19 mm
Greutate:	N/A
Ecran1:	TFT touchscreen – 256.000 culori, 640 x 480 pixeli
Cameră foto:	2 MP, 1600 x 1200 pixeli
Sunet:	Polifonic, MP3, AAC, eAAC+
Transfer date:	GPRS – class 10, EDGE, 3G, Wi-Fi
Mesagerie:	SMS, MMS, E-mail
Bluetooth:	DA
Port infraroşu:	DA
Suport Java:	DA
Radio FM inclus:	DA
Port USB:	DA
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 1400 mAh
Stand-by:	N/A
Talk time:	N/A

Sharp 904

Dimensiuni: 104 x 50 x 28 mm
Greutate: 151 g
Display: TFT – 256.000 culori, 480 x 640 pixeli
Tip acumulator: Standard Li-Ion
Stand-by: până la 350 de ore
Talk time: maximum 5 ore

Cei de la Sharp nu prea pun accentul pe divizia lor de telefoane mobile. Din acest motiv, produsele realizate de aceasta sunt mai puţin promovate. Din punctul meu de vedere, ţinând cont şi de ultimele modele lansate, cred că este o decizie greşită. Să vă spun şi de ce: cel mai recent model Sharp, 904 ,este un telefon destul de reuşit, care excelează la capitolul design. Este foarte futurist şi foarte „colţuros", motiv pentru care nu o să vedem prea multe elemente rotunjite. Totuşi, această formă atrage foarte mult, iar nuanţele în care este comercializat sunt bine alese şi se potrivesc de minune designului. Funcţiile de bază ale acestui telefon nu sunt singurele de care dispune. Bagajul de „cunoştinţe" este foarte solid, oferind o paletă foarte bogată în ceea ce priveşte partea de conectică şi cea de office. Totuşi nici distracţia nu este dată la o parte, Sharp 904 având câteva jocuri incluse, plus o versiune foarte tentantă a unei aplicaţii de karaoke.



Haier M600 Black Pearl



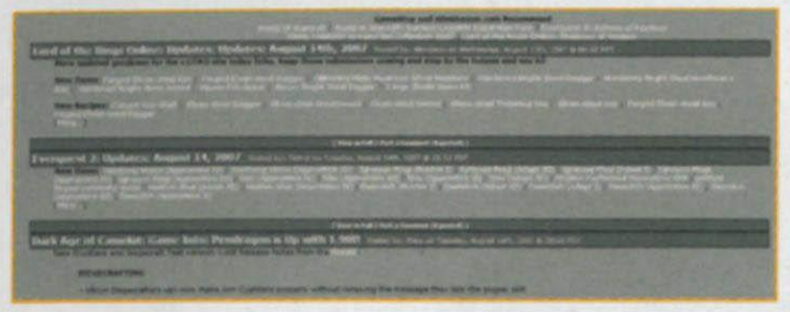
Cea mai recentă perlă neagră de la Haier îşi poartă numele cu mare mândrie; probabil are şi de ce. Cei care au gândit acest telefon cu siguranţă au cam lipsit la lecţiile legate de dotări şi funcţii extra. Haier M600 este doar un simplu telefon, cu funcţii de bază, dar care arată foarte-foarte bine. Această bijuterie se pretează foarte bine să fie oferită cadou prietenelor foarte apropiate. Haier M600 dispune de o memorie internă capabilă să stocheze o agendă telefonică destul de numeroasă şi are şi posibilitatea de a reda sunete polifonice. Datorită dimensiunilor sale foarte reduse, un ecran color de tip OLED este foarte potrivit la acest telefon şi, dacă tot au avut timp liber, au inclus un mini player MP3 şi un radio FM.

Dimensiuni: 90 x 35 x 18 mm
Greutate: 64 g
Display: OLED – 65.000 culori, 96 x 96 pixeli
Tip acumulator: Standard Li-Ion 730 mAh
Stand-by: până la 200 de ore
Talk time: maximum 3 ore

BogdanS

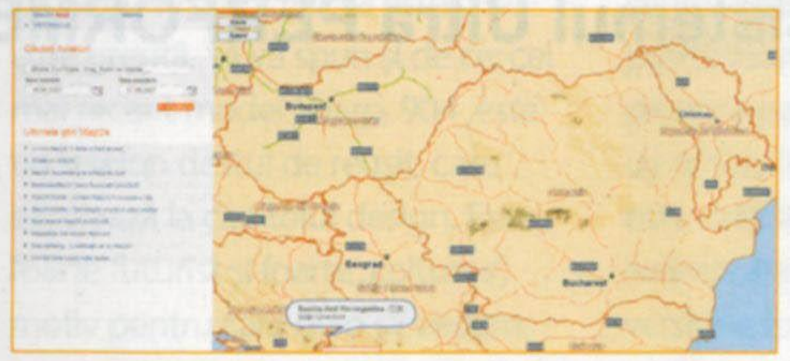
www.allakhazam.com

Te joci un MMO și habar n-ai ce-i āla un quest, cum se face, de unde se ia și ce recompensă poți obține? Stai liniștit că nu ești singurul. Pentru ăștia ca tine, un nene deștept s-a gândit să facă un site pe care să aglomereze cele mai diverse informații despre quest-uri, obiecte, profesii și mai știu eu ce alte idioțenii legate de cele mai jucate MMO-uri ale momentului. Da, chiar și despre WoW! Nu trebuie să mai întrebi pe global chat unde se găsește cine știe ce NPC și să facă mișto de tine dup-aia juma' de glob. Intră pe Allakhazam și vei ști tot!



www.map24.ro

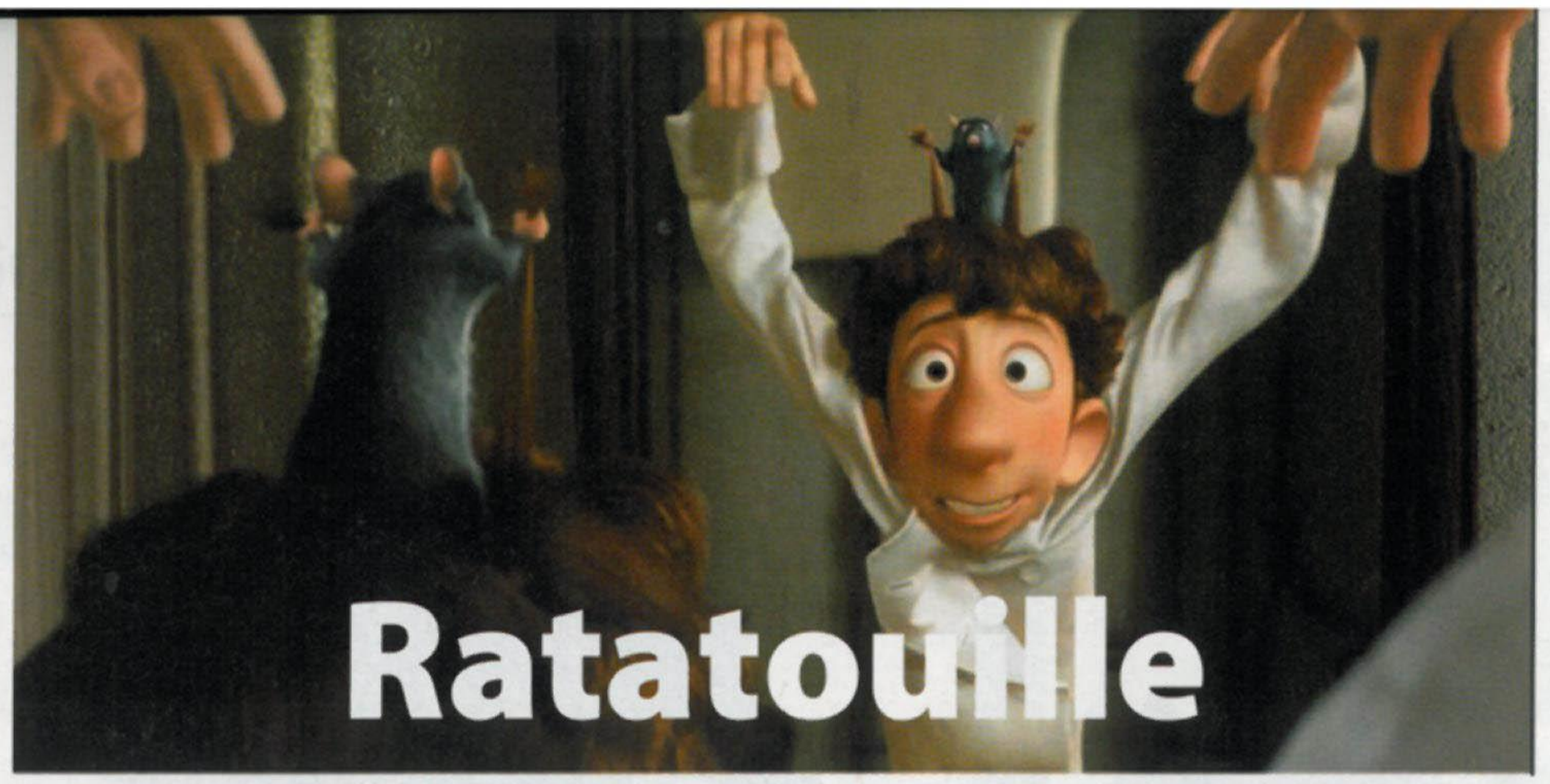
Nu-i așa că te simți cam pierdut de câte ori ieși cu mașina prin lume? Niciodată nu ți-a plăcut geografia, iar pentru tine harta este scrisă în chirilice. Te știu eu... ești un leneș și ai vrea ca toată lumea să muncească, numai tu să stai cu burta-n sus. Ei bine, pentru a nu te pierde niciodată când îți duci prietena până în Turcia să-i arăți bazarul, intră pe map24, unde îți vei putea face traseul de la a la z. Pardon, îl va face altul pentru tine. Și ce? Munca îl înnobilează pe om, nu? la hai să ne înconjurăm de conți, baroni și viceregi.



www.x-tra-x.de

Ai mustață și îți place să te dai cu rimel deși îți plac femeile și ești un dur? Toată lumea se sperie de tine pe stradă când te vede, îmbrăcat tot în piele, cu un rucsac în formă de coșciug și plin de lanțuri? Te recomanzi drept Goth Vasile și ești un neînțeles? Atunci nu prea ai cu ce să te îmbraci, pentru că ăștia de la Bestial nu prea aduc chestii fenomenale la noi. Dar dacă te duci pe www.x-tra-x.de, vei găsi răspunsul la problema ta. Vei putea chiar să îți îmbraci și sora mai mică de acolo. Vei găsi de toate, de la lanțuri cromate, la lanțuri de bicicletă și lenjerie de piele. Intrați și comandați!

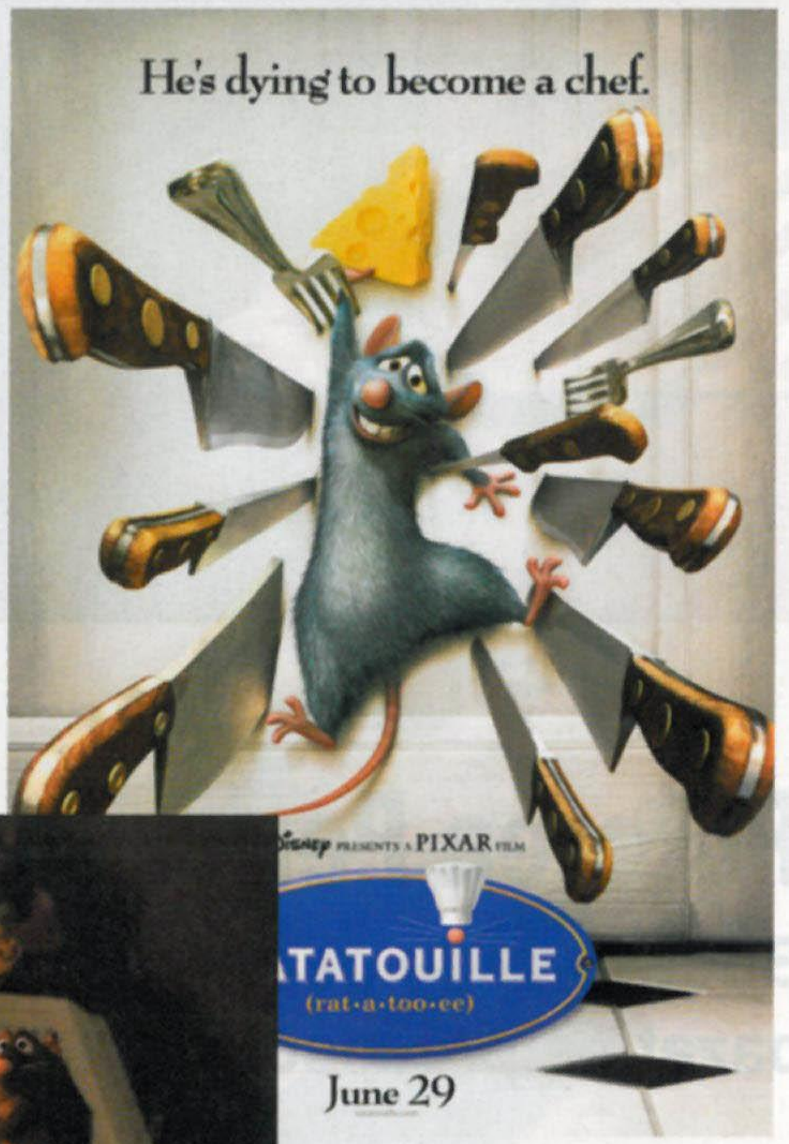




Ratatouille

Contrar aparențelor, Ratatouille nu este numele eroului principal, ci un fel de mâncare compus din roșii, usturoi, ceapă și alte ingrediente, care pe noi ne interesează prea puțin în cazul de față. Eroul filmului este Remy, un șobolan ce-și duce viața care se uită cu scârbă la semenii lui ce scormonesc prin gunoaie și înghit tot felul de porcării, amicul nostru preferând mâncărurile fine în locul resturilor din containere. Vedeți voi, șobolanul nostru are darul de a ghici aproape orice aliment după miros și ambiția de a deveni un bucătar faimos. Într-o zi, Remy este separat de clanul de rozătoare din care face parte, iar soarta îl poartă până la Paris, în imediata vecinătate a unui restaurant renumit - Gasteau's, care printr-o coincidență stranie, este destinația visurilor sale. Entuziasmat, Remy trebuie să găsească acum o cale de a-și îndeplini visul, îndemnat de sfaturile unui înger obez - marele bucătar Gasteau în persoană, și îl descoperă pe neîndemânaticul Alfredo Linguini, cel care, vrând-nevrând, îi oferă o mână de ajutor în bucătăria restaurantului. Remy învață să controleze mișcările lui Linguini, trăgându-l de păr, ca și cum ar mânui un cal cu ajutorul hamului, mișcările ajutându-l să gătească tot felul de delicatese culinare prin bucătărie. Linguini devine astfel renumit pentru mâncărurile „sale" fără cusur, fapt ce atrage atenția arogantului critic de artă Ego, care îi întinde o provocare.

Chiar dacă Ratatouille nu se ridică la înălțimea unor creații similare ale studiourilor de animație Pixar, cum ar fi Finding Nemo și The Incredibles, filmul demonstrează talentul excepțional al animatorilor care i-au dat viață.

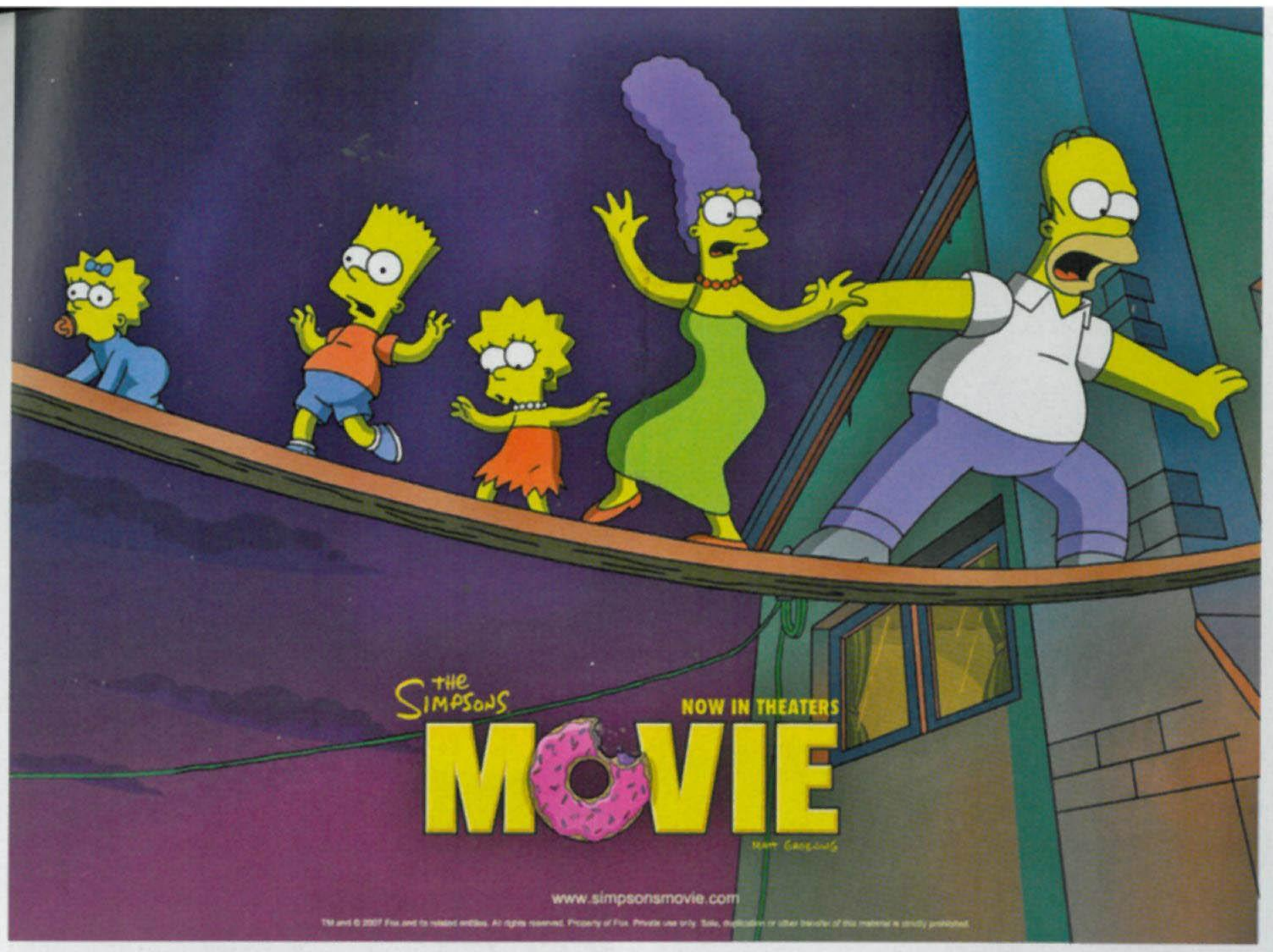




Inovația și creativitatea sunt mândria celor de la Pixar, iar atenția cu care tratează orice nouă creație și pasiunea pe care o depun în fiecare pixel rămân de neegalat. Ratatouille nu face excepție de la regulă, dovedindu-se a fi un film cu totul special, a cărui premiză extrem de ciudată a prins surprinzător de bine la public, indiferent de vârstă. Fugiți și vă amuzați!

■ KiMO





The Simpsons

Spoiler alert!

Una dintre cele mai longevive serii de desene animate pentru adulți, The Simpsons are acum și propriul său film de lung metraj. Daaa, Homer pe widescreen! Un Homer care de data asta era să omoare pe toată lumea din Springfield. „... a thousand eyes...", „...twisted tail..." Iiiipaaa... IIIPAAAA!

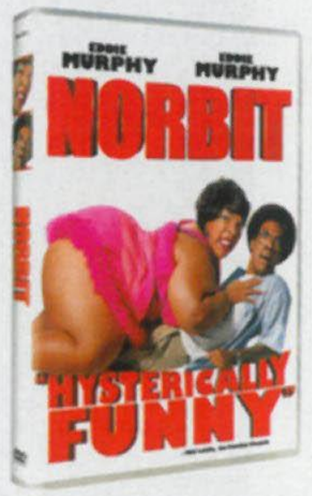
Se făcea că familia Simpson trebuia să meargă la biserică după ce poluarea orașului i-a omorât pe cei de la Green Day în timp ce concertau pe o barjă în mijlocul orașului. Bunicul are brusc o criză de epilepsie în timpul căreia D-zeu ține morțiș să le spună tuturor concitadinilor lui Homer că o mare pacoste se va abate asupra lor. Și iată cum Homer îl aduce acasă pe Spider Pig. Care Spider Pig la un moment dat se dovedește a fi nimeni altul decât... Harry Popper! Cu ochelari și cicatricea de pe frunte cu tot. Dar asta nu e nimic. Spider Pig face mult, mult caca! Și din cauza asta orașul este închis într-un glob de sticlă, iar pe Homer îl urmăresc cu torțele și furcile. Dar nu îl prind pentru că Homer este atletic, suplu și iute ca o zvârlugă. Ah, am uitat să vă spun despre Bart, care se dă în fundul gol pe skateboard prin tot orașul, reușind să îl facă pe Ralph Wiggum să devină homosexual.

După ce sunt goniți afară din oraș și se refugiază în Alaska, Schwarzeneger, actualul președinte al Americii, ordonă fără să își dea seama distrugerea orașului Springfield și transformarea lui în cel de-al doilea mare canion. Nimic mai simplu deoarece se bucură de sprijinul lui Tom Hanks. După infinite peripeții și după ce Bambi o dezbracă pe Marge pentru ca Homer să-și poată satisface poftele trupești nestăvilit de haine, Lisa ajunge să cânte într-o dubă de poliție, iar Bart să aducă daune sistemului milițienesc din America, zgâriindu-și cătușele. Dar poate nu știți că Homer descoperă că bananele sunt o extraordinară sursă de potasiu și faptul că poate conduce un atelaj de câini!

■ Koniec

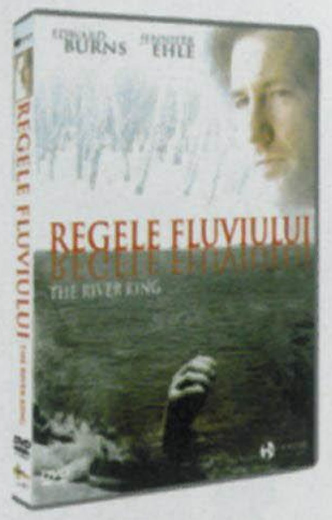


Norbit



An: 2007
Regia: Brian Roberts
Gen: Comedie, romantic
Distribuție: Eddie Murphy, Thandie Newton
Suport: DVD
Un produs: DREAMWORKS

Regele fluviului



An: 2005
Regia: Nick Willing
Gen: Thriller, acțiune
Distribuție: Edward Burns, Jennifer Ehle
Suport: DVD
Un produs: NEW FILMS

13 negru



An: 2005
Regia: Géla Babluani
Gen: Crimă, thriller
Distribuție: George Babluani, Aurélien Recoing, Philippe Passon, Pascal Bongard
Suport: DVD
Un produs: Les Films de la Strada

O femeie drept răsplată



An: 1993
Regia: John McNaughton
Gen: Comedie, dramă
Distribuție: Robert De Niro, Uma Thurman, Bill Murray
Suport: DVD
Un produs: UNIVERSAL PICTURES

Oase fragile



An: 2005
Regia: Jaume Balagueró
Gen: Thriller, horror
Distribuție: Calista Flockhart, Richard Roxburgh, Elena Anaya, Yasmine Murphy, Gemma Jones
Suport : DVD
Un produs: Castelao Producciones

Filmele sunt distribuite de către EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES. Telefon: 021-408.30.40



Nevestele sunt pline de surprize...și avânt în cazul de față. **Imagine trimisă de Rocker Boy.**



April bântuită de Zoe. Scary shit :))).
Imagine trimisă de Emanuel Frățilă.



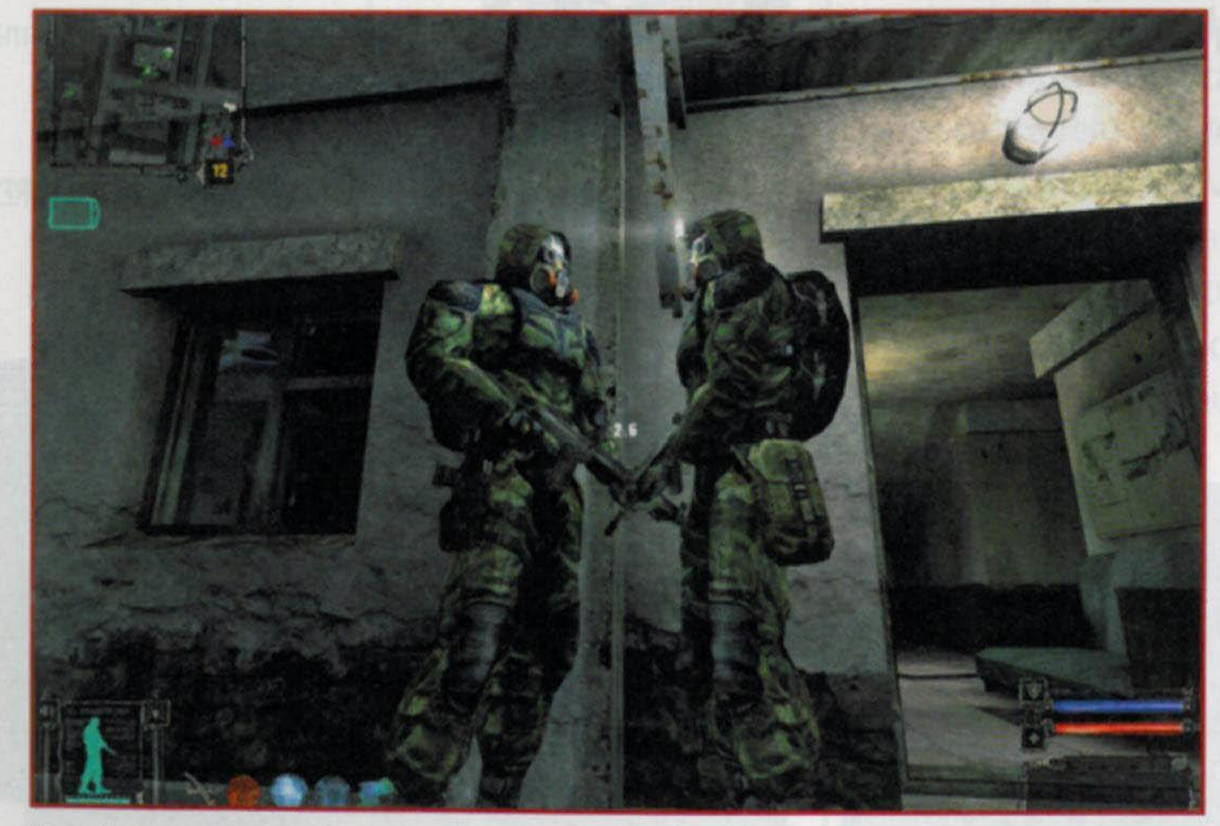
Cineva a plantat cartofi în inter-sezon.
Imagine primită de la Ciprian.



Zero headshot-uri primite. **Imagine primită de la Vass Emanuel.**



O parcare de manual.
Imagine trimisă de Băluțescu Florin.



Tensiune maximă.
Imagine trimisă de Răzvan Ilași.



Reluare de mare atacant.
Imagine primită de la Cosmin Donald.

Câștigătorul din acest număr este Rocker Boy

Trimiteți imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.



World of Warcraft – File de Poveste

We are „Not Prepared"

Personaj: Therapy
Server: Azjol Nerub
Ghildă: Not Prepared

După câțiva ani de perindare prin alte jocuri online de tot soiul, mi-am zis să fac și eu pasul către World of Warcraft, cu toate bunele și relele pe care le auzisem despre iubitul nostru joc. Sub îndrumarea unor prieteni care din păcate acum nu mai joacă s-a născut Therapy, druidul meu de pe Azjol Nerub. Mi-a fost greu să-mi găsesc o casă, o ghildă cu alți jucători care să joace bine, dar să aibă și o viață în afara WoW. După un an de plimbări pe ici, pe colo, profitând de haosul în ceea ce privește ghildele adus de Burning Crusade, odată cu trecerea de la raidurile de 40 de oameni la cele de 25, împreună cu prietenii pe care mi i-am făcut în joc am format Not Prepared. O ghildă mică, în jur de 35 de personaje active, majoritatea peste 20 de ani, cu familii, copii, oameni cu o viață normală ce joacă WoW de plăcere, cu moderație. Istoria numelui e simplă, ni s-a părut simpatic ca atunci când vom ajunge să-l înfruntăm pe Illidan în Black Temple (scopul nostru actual) el să strige la noi „You are Not Prepared!", ca în filmul de prezentare pentru Burning Crusade. Dar destul despre asta, haideți să vă povestesc ultima noastră aventură.

Coilfang, pământ strămoșesc

Acum două seri, simțind din depărtare mirosul de pește, am zis să dăm o raită pe la acele Naga din Serpentshrine Caverns. Zis și făcut, înarmați și întremați până-n dinți cu tot felul de poțiuni, mâncare, flask-uri și elixiruri, pornim spre Zangarmarsh și intrăm în cuibul bestiilor. După câțiva gardieni băuți și dezorientați ce-au venit să ne întâmpine, dar peste care am trecut cu tancul, am dat ochii cu Hydross the Unstable, veche cunoștință a noastră, care de data asta n-a opus o rezistență demnă de puterea grupului. Scopul pentru seară era atins, dar noi nu eram mulțumiți, se terminase totul prea repede, așa că... să explorăm în continuare.

Nicio zi fără pește

Primim de la niște spioni din alte ghilde indicații despre unde-ar fi următorul boss și cum s-ajungem la el, o luăm la picior și după alte câteva valuri de Nagas și familiile lor ne-așteptăm să dăm nas în nas cu boss-ul, dar... ia-l de unde nu-i. În timp ce ofițerii începuseră discuțiile cu „n-am luat-o bine" și „pe dincolo era", câțiva dintre noi, antrenați în arta pescuitului în pixeli, am aruncat bețele în bălțile din jur. După cam jumătate de minut, apa se înnegri, tavanul se cutremură... pescuisem boss-ul, The Lurker Below, care nu se dădea prins defel, rupându-ne nailoanele și reducându-ne de vreo trei ori pe toți la stadiul de stafie. După ce-am ascultat la bătrânii satului ce ne-au povestit legende despre acest Lurker, ne-am întors cu forțe proaspete și l-am învins fără probleme – următorul pas: Morogrim Tidewalker, dar în altă seară. We are Not Prepared!

Vă reamintim că așteptăm e-mail-urile voastre pe adresa wow@level.ro (specificați în subiect că e pentru File de Poveste) cu un text care să conțină în primul rând numele personajului vostru și serverul pe care jucați, ghilda din care faceți parte și câți alți români sunt în ghildă. Restul textului este alegerea voastră. Poate reprezenta o experiență în particular relativ la WoW sau poate fi pur și simplu ceea ce simțiți când jucați. Poate fi un text de reclamă la adresa ghildei din care faceți parte sau descrierea unui party reușit în Black Moras. Unul-două screenshot-uri sunt necesare pentru a da și o formă grafică experienței voastre. Regulile de scriere sunt foarte simple – textul trebuie să fie scris cu diacritice, simplu, fără imagini integrate, preferabil în format .doc sau .txt. Screenshot-urile trebuie să aibă rezoluția minimă de 800x600, de calitate cât mai bună posibil și cu format la alegere (.jpg, .bmp sau .png). Numărul maxim de caractere cu spații este de 3500.

Pagină realizată cu sprijinul Gameshop.ro

Scurtă, lungă, bună, rea, vacanța s-a terminat (hohote de plâns), așa că toată lumea trebuie să se întoarcă la lenevitul la locul de muncă sau în sala de clasă pentru că țara nu poate fi lăsată de izbeliște. În timp ce leneviți și vă recuperați după o vacanță ostenitoare, mă trezesc eu să vă pun la muncă. E musai. Numărul viitor va fi unul special de la A la Z, deci nici Chatroom-ul nu face excepție. În luna septembrie, se împlinesc 10 ani mari și lați de LEVEL, așa că acum e cel mai bun moment să ne spuneți ce reprezintă LEVEL pentru voi și mai ales ce așteptați de la noi pe viitor. E-mail-uri la chatroom@level.ro, cerneala pe hârtie pe adresa redacție.

■ Rzarectha

Vacanță?

VACANȚĂ DE GAMER

Am terminat clasa a XII-a. Deci aceasta este ultima vacanță înainte de bac, facultate, restul vieții... etc. Toți profesorii ne îndeamnă să ne bucurăm din plin de ea. Ce posibilități avem? Păi să mergem la mare, nu? După părerea mea: nu; condițiile și prețurile nu se justifică. La munte este un loc plăcut, dar nu îți poți petrece toată vacanța acolo... așa că rămâne un singur lucru pe care toată lumea (aproape) îl face, de care toată lumea știe, ceva ce poți face toată viața... exact: JOCURILE. Ciudat cum în timpul vacanțelor aparițiile jocurilor nu cresc!?! Why? Este evident că, având atât timp liber lumea se joacă mai mult, se cumpără mai multe jocuri. Cred că este evident doar pentru câțiva (o grămadă din cele mai promițătoare jocuri ale anului acesta apar după toamnă).

Vacanța mea a început cu faimosul, spectaculosul, mult lăudatul joc Halo 2. A necesitat un efort mai mare decât merită orice joc. Pentru început, necesitatea (nejustificată) de a avea Windows Vista pentru a fi jucat. Sistem de operare foarte instabil de altfel (contrar reclamei puternice făcute, chiar și de revista CHIP - fără supărare). După ce m-am chinuit să îl instalez și am reușit să îl pornesc (Vista m-a scos din joc ca să îmi spună:program is not responding), m-am trezit cu Windows Live, peste care am reușit să trec (era nelămurit de ce nu vreau să joc online). Din păcate, Halo 2 nu prea recunoaște widescreen, așa că tot jocul arăta puțin cam ciudat. Grafica nu m-a impresionat (decât imaginile care arătau obiecte la distanțe mari: planete, nave etc.), gameplay-ul nici atât. Dacă tot suntem în 2007 și apar jocuri next-gen, atunci să avem pretenții nu? Totuși am jucat jocul pentru storyline, care m-a făcut să simt că am ce căuta acolo. De fiecare dată când mă uitam sus pe cer și vedeam linia subțire a lui Halo, mă încurajam și continuam lupta. După trei zile, lupta s-a terminat cu acel faimos :To be continued... Care nu mi-a sugerat nicio stare de spirit (nu îmi pot permite Xbox 360). Așa că până la Halo 3 pe PC, uit cum s-a terminat al doilea.

După terminare lui, apare Tomb Raider Anniversary: un joc care mi-a plăcut de la început. Peisajele, decorurile, clădirile (care sunt mari) și căldura de afară au creat o experiență de neuitat. Noroc, deoarece Crystal Dynamics a observat că jucătorul trebuie să o controleze pe Lara și nu invers, așa că a creat acest sistem de control foarte reușit. Storyline-ul nu a fost ceva nou și inedit (artefactul cu care salvezi sau distrugi lumea, the enemy pe care îl vreau pentru propriile sale nelegiuiri etc.). Totuși nu a deranjat jocul fiind preocupat cu manivele, rotițe, salturi și trasul în inamici. După două zile am terminat și acest joc. Pirații din Caraibe 3 mi s-a părut o glumă proastă și nu m-am obosit să îl am. Two Worlds speram să fie ceva impresionant, din poze văzând că grafica este mai... mai... șchioapă. Deci am rămas uimit la instalare când mi-a cerut Ageia Physics. Nu am știut ce este, așa că m-am documentat: un program care simulează lichide, obiecte, căldură etc. Am rămas impresionat; când am pornit jocul, mi-a trecut. Nu am reușit să mă joc mai mult de 15 minute (ce idiot își lasă sora lui, miss Playboy, sub un copac și se așteaptă să o găsească acolo când se întoarce?) așa că l-am dezinstalat; grafica fiind o dezamăgire totală.

Sam And Max este un joc pe care nu îl pot critica, am jucat primele două episoade după care am renunțat (spre rușinea mea). Rar mai găsești asemenea comedie, point and click în ziua de azi. Cu căldura în puterea ei maximă am jucat Lost Planet Extreme Condition. Impresionat de frigul din joc și de monștri, am parcurs destule niveluri până să mă plictisesc. Jocul își arată toate calitățile în primele două niveluri, după care prezintă același lucru până la sfârșit (îți mai schimbi Vs-ul dar cam atât). Principiul jocului este bătaia (fiind de la Capcom) și atât. Filmele dintre niveluri sunt foarte bine realizate, dar mi se par cam lungi. L-am terminat într-o zi, nefiind impresionat.

Nu am avut așteptări prea mari când am instalat Overlord. Am fost foarte plăcut surprins și amuzat pe tot parcursul jocului. Răutatea din joc nu este gen a la Sauron (The Lord of The Rings), omoară și distruge totul. În Overlord distrugi oponenți și îți bați puțin supușii ca să înțeleagă cine este șeful; scopul nu este să omori tot ce mișcă, ci să cucerești tot ce mișcă, omorând jumătate din tot ce mișcă, care oricum crește la loc (mai puțin un copac sfânt al elfilor. De unde era să știu că pot aprinde tot lanul de grâu cu tot cu copac? Priveliștea naturii arzând este plăcută oarecum) și tot se mișcă și... cred că ajunge cu mișcare în această frază. Overlord este un action-RPG plăcut, deși n-am jucat până acum un RPG care te lasă să faci ce vrei tu (dacă vrei să ai două soții, este alegerea ta, nu?) și cum vrei tu. Jocul mi-a luat peste cinci zile ca să îl termin și așa am rămas fără jocuri de jucat. What the...? Suntem în vacanță: keep'em comin'.

Au urmat niște încercări nereușite. You Are Empty este un joc care... îmi... în fine este un joc. Nu am înțeles ce caut acolo și după 15 minute de joc nu îmi mai păsa: omoram ce prindeam. Când vine vorba de zombie, nimeni nu mai are un scop, decât să supraviețuiască. Având gloanțe cu nemiluita, vânam zombie, după care găini mari? Un KFC era cel mai recomandat lucru, dar neavând decât gloanțe (nu și foame; aripioare de pui la 20 kg, asta da ofertă) i-am omorât și pe ei la fel ca pe restul (adică orice mișcă). Al-ul dușmanilor lipsește total. După o oră jumătate am zis că sunt om și că nu merit așa ceva, așa că am citit o carte pentru a mă spovedi pentru păcatele mele (lartă-mă Doamne că nu știam în ce trag). Shadowrun arăta interesant dar când am auzit că este pentru Vista am zis că vă citesc review-ul și zic că îl știu (bine am făcut).

Și uite așa trece o săptămână și nu am jucat nimic. Drept urmare mă hotărăsc să încerc un joc din martie care a fost lăudat (are radiații și etc.); S. T. A. L. K. E. R. Shadow Of Cernobyl. Nici acum nu știu de la ce este prescurtat numele (la F. E. A. R. a fost explicat titlul chiar în primul meniu al jocului). Atmosfera mi s-a părut genială, peisajele chiar arătau convingătoare, iar oamenii buni mi s-au părut foarte naturali (cântând, stând la foc, vorbind etc.). Am înțeles că este un FPS cu elemente RPG și am fost pregătit pentru partea cu RPG. După ce mi-am primit prima misiune am ieșit voios la suprafață căutând o armă. Când am văzut Ak47, am crezut că mă îndrăgostesc, că ăsta este THE Game. După ce am luat arma și am tras cu ea, totul a devenit sumbru. Ak47 nu este o armă ca oricare alta. Glonțul unei asemenea arme are miezul din plumb. Ceea ce înseamnă că trece prin aproape orice (case de cărămidă, mașini, lemn). Singurele elemente care opresc un asemenea glonț sunt: ziduri de beton armat, strat gros de oțel și cam atât. Pentru a înțelege mai bine ce„damage" face, vă spun ca dacă 10 oameni stau în linie dreaptă, glonțul trece prin toți fără să își modifice traiectoria (fapt demonstrat, dar nu știu dacă chiar pe oameni). Știind toate astea și trăgând un headshot la dușman și el nepățind mare lucru m-a deranjat profund (nici măcar armura Kevlar nu este rezistentă la un glonț de ak). Crezând că este un bug, am testat arma pe mai mulți și același efect :nimic. Ciudat cum armele americane au damage mai mare; măi să fie! Nici cu luneta nu făceam prea multe (trebuind să trag 2-4 gloanțe ca să cadă

dușmanu' la pământ)? Aș putea trece cu vederea acest lucru, această enormitate mai bine zis, oroare… dacă jocul nu se baza prea mult pe arme, dar din contră: totul în joc se bazează pe arme, în toate misiunile trebuie să le folosești. Așa că acest joc promovează violența pașnică, deoarece în niciun univers paralel, alternativ, nici în trecut sau viitor armele nu sunt așa de ineficiente. Acest lucru mi-a stricat toată părerea despre joc (ați spus în review că armele nu se comportă normal, dar nici așa). Dacă jocul este bazat pe filmul S.T.A.L.K.E.R. (bazat pe carte: Picnic la marginea drumului) atunci anomaliile sunt anormale (da, știu cum sună). Ele nu ar trebui observate… dacă dai peste o anomalie dispari și gata; poate mai apari, poate nu, asta e. Cum te ferești de ele? Cu o hartă, nu știu ce fel de radar…soluții există. Pe la sfârșitul jocului a început să se audă o poezie în rusă. Nimic deranjat, chiar plăcut (foarte plăcut). Dar după o jumătate de oră îți dorești să înțelegi ce spune, iar jocul nu are subtitrare (mulțumesc Level cu traducerea, acum știu și eu ce zice). Ar fi putut fi un joc super dar… asta e, aștept Fallout 3 cu interes.

Iulie a fost o lună mai săracă în jocuri, totuși august promite (BioShock, Stranglehold, The Settlers 2:The Next Generation). Un joc pe care îl aștept cu interes: Hellgate: London. La început se spunea că este FPS, după care avea și elemente action/adventure, s-a văzut puțin și RPG; am înțeles că poate fi MMO, aștept cu interes oricum ar fi. În această prima jumătate de vacanță au apărut jocuri, nu zic nu, dar nu mai multe ca de obicei. Harry Potter 5 era să îl uit. L-am jucat din respect pentru film (superb). Am râs cu lacrimi la ce trebuia să fie vrajă. Modul haotic în care Harry își flutura mâna peste tot amuză pe oricine indiferent de vârstă. Personajul se controlează (mersul) doar cu tastatura, camera este pusă de calculator. La ce altceva ne puteam aștepta de la EA Games?

Suntem în vacanță și ar trebui să apară mai multe, asta zic eu. Gameri din toată lumea UNIȚI-VĂ!!! Cred că exagerez puțin, dar nu are importanță deoarece în lumea jocurilor totul este permis, nu?

■ **Nicolae Andrei Alexandru**

VACANȚĂ FĂRĂ VACANȚĂ

Vacanță? Sincer, eu prin vacanță înțeleg apă de culoare albastră, un șezlong, o umbrelă și o parteneră bronzată care te întreabă „iubi, îți aduc o bere?", nicidecum 10 ore de stat pe comp, alte 4 de băut pe o terasă în centru la preț dublu și restul de 10 dormit și visat la banii cheltuiți pe ceva ce deja se află în budă sau, mai rău, în Bega. Cam asta a fost vacanța mea și spun a fost pentru că, în afară de o tură până la Dunăre, asta am făcut și asta voi face până în 15 septembrie. Chipurile asta trebuia să fie cea mai demanding vacanță, cu excursii în Germania, Grecia, Marea Neagră și București. Iaca din toate am rămas cu ceva ce nici nu era inclus în program. La greci n-am fost că n-am avut bani, iar când am făcut rost n-am mai avut cu cine. În Capitală trebuia să fiu prezent câte o săptămână în fiecare lună, dar din motive marțiene s-a anulat totul, în Germania voiam să merg să-mi iau mașină „secăndhend", dar cum părinții au amânat inexplicabil școala de șoferi, am rămas cu mâna-n gaura din fundul sacului. Cât despre mare, s-au hotărât ai mei să mă lase acasă... nu că aș fi fost eu tare încântat de family fun. Bleah.

În concluzie, la această vacanță de vară m-a enervat un singur lucru: că n-am avut vacanță de vară.

La anu' mă duc în S.U.A.!

■ **Smokey**

MEGA SCANDAL

Aș vrea să încep „mugetarea" prin a vă felicita pentru realizările voastre de la redacție, mai exact pentru articolele pe care le scrieți și blabla [nothing uncommon :)]. Ca să îmi exprim părerea în legătură cu întrebările ridicate în numărul de iulie, cred că ce îi lipsește chatroom-ului. . . sunt paginile. În rest, toate bune, s-ar putea fixa și o temă pentru fiecare număr și să mai fie și câteva mugetări așa ca aceasta, care să iasă din tipar. Spațiu să fie. „ - Da' de unde ? - Să tăiem cuprinsu'?" cred că ziceți. . [or smth like that]... heh… asta nu știu…

Mugetarea propriu-zisă poate o să vă pară aiurea [nu neapărat vouă, celor din redacție, poate celor ce o vor citi în revistă dacă o să ajungă acolo]. Aiurea deoarece e o chestie destul de common. . . deja frecată de mult timp. Da' eu sunt nostalgic acum și o re-muget. De ce e domne' omul așa de lacom?

Mă refer aici la industria jocurilor pe calculator. Mi-a trăsnit o dată în cap când mă jucam TES 4. Comparam cu Morrowind. Am ajuns la concluzia [pentru a 100-a oară de când am jucat Oblivion] că TES 3 înclină balanța [a 100-a oara a fost „cu trăsnet"]. De ce? Din cauza banului. . . cum vine asta? Pai domnii de la Bethesda au uitat că TES e totuși o serie de renume… adică dacă zici că ai făcut Morrowind, 100% meriți respect. Ca să o iau pe scurtătură, TES 4 a fost făcut ca „imprimantă" de dolari. Ceea ce și e. Ce mă deranjează pe mine e că jocurile o iau pe arătură. Nu mai se fac jocuri la care chiar să-ți ardă neuronii în egală măsură măcar cu „cât-de-repede-știu-să-dau-clic- și poate space". Revenind la TES [exemplul care mă 'doare' cel mai mult]… unde sunt domne' quest-ele alea ca în Morrowind ? Să nu fie PE HARTĂ arătat locul în care trebuie să ajung? Să trebuiască să te gândești la ce vor să zică ăia în dialoguri.? S-au cam dus naibii. Cunosc mulți care zic că au terminat Oblivion. Dacă îi întrebi „Da' Morrowind?", mulți răspund „Eh când am dat de vampirii ăia, m-am enervat și n-am mai jucat" sau „Eh, Oblivion e mai tare că ai teleport". Extrema acestei categorii e formată din ăia care nu știu engleză suficient ca să facă queste în Morrowind. Eu înțeleg că majoritatea face banu'… dar mai adu-ți aminte și de ăia care vor să joace pe bune un joc, nu doar să apese butoane de plictiseală. Un exemplu mai vechi e metamorfoza Commandos din strategie de nota 10 faci shooter care se vrea inteligent. Lăsăm la o parte mașinile de făcut bani la care nu se schimbă decât interfața și se mai bagă 2-3 modele de spoiler / BFG și mai mare / pe lângă jucătorii care sunt necesari să fie updatați, 3-4 modele noi de mingi / etc. - și continuă să facă profit imens. Noroc că mai sunt câțiva producători care uită să mai încerce să întreacă Blizzu' la făcut bani și mai ies jocuri care respectă tradiția seriei, ex NWN 2. Problema e că situația se pare că se va înrăutăți. Văd și eu un Hellgate: London care mă face să visez Diablo+TES+apocalipsa în mileniul 3 = the shit but like singleplayer dude! Când am văzut că o dau și ei în mmo… În single ieșea ceva tare dacă făceau treaba bine. În multi o fi vreun 'Conter Striche' cu arme colorate și questuri. Totuși, nu știu sincer ce o sa iasă. Sper că nu ce-am prevăzut eu mai devreme, supărat pe viață fiind. Rămâne de văzut la HG:L. Dar faza tristă cu ăștia domne' este că toți o dau din cola în fanta și din fanta în sprite [nu fac reclamă. . . înlocuiți cu horincă-palincă-țuică]. Auzi tu Diablo sequel MMO… nu le ajunge ăla pe care îl au?!

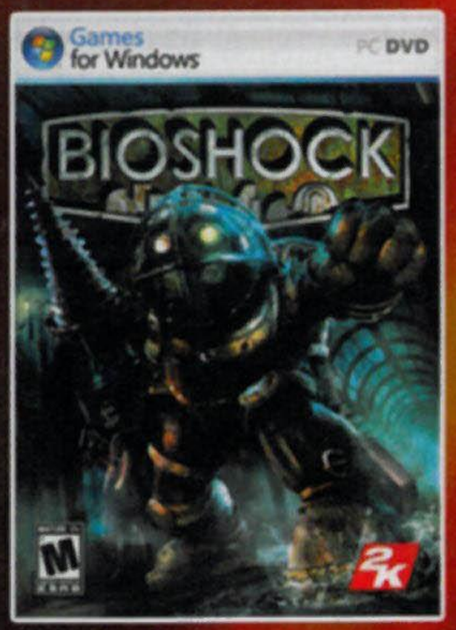
Dar de fapt… chiar au producătorii toată vina? Pai… NU. 90% din vină o au distribuitorii. Ăia sunt ai dracu. „Hai fă acolo jocu' înainte de ziua lu' mamaia". Ce pot producătorii să facă când toți banii vin de sus? Nimic. Vezi Gothic 3. Producătorii sunt de învinovățit când ei vin cu ideile fără să aibă mare treabă cu distribuitorii. Hm… ce ziceți de Games for Windows campaign? . . „>game for windows<. . blabla. . also buy a DX 10 video card because, for example, Halo 2 graphics require the shit... blabla i'm greedy and i want nvidia and... to also get a big snack of this because in our meeting we agreed..." Gata m-am oprit. Dacă e să continui cu Vista topic, nu mai terminați de citit mugetarea în ziua în care v-ați apucat. Sper doar ca Halo 2 să fie doar ceva prematur și fără 'urmași'.

Care este concluzia? Că lumea e în majoritate proastă. Da' nu e numai aia. E... de ce e omu' așa nemâncat după bani? De ce nu-i ajunge 1 etaj la vilă? El vrea să facă o duzină de etaje. Că vrea să-l întreacă pe altul. Nu că n-ar putea trăi cu un X5 în loc de 5*X5. Doar banu' a ajuns să conteze în ziua de azi. Și aici nu mă refer doar la industria jocurilor pe calculator. La absolut tot. Ochiul dracului e dolarul. Sper doar ca în viitor să se ajungă la două categorii de producători/distribuitori. Unii cum sunt acum în marea majoritate și alții care să-și mai aducă aminte și de unii care au mai prins jocuri înainte de 2004, de când au început marile sequel-uri 'moderne'. Că după ce-om muri ăștia mai obișnuiți old school… să se facă numai jocuri jucabile cu mouse-ul. Ce or vrea ei. Că oricum în 100 de ani o să fie haos și posibil crăpăm toți. Amin.

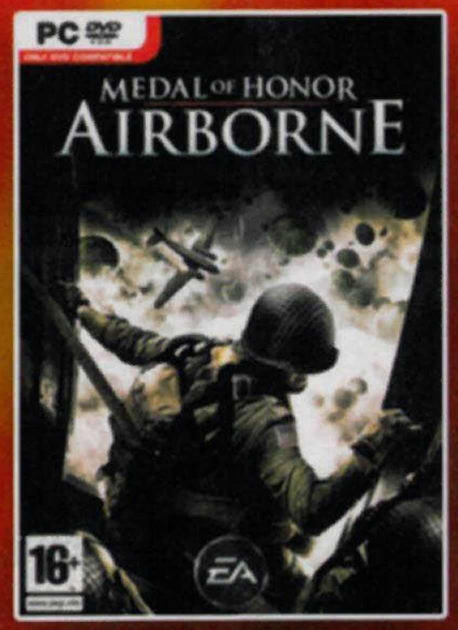
■ **sleepknot_maggot**

10 ani!

LEVEL



Şoc Next-Gen pe PC



WWII dintr-o perspectivă nouă



John Woo păşeşte pe scena jocurilor video

GAMES CONVENTION

Un material special direct de la cel mai important eveniment al anului

SUPER JOC FULL ŞI MULTE ALTE SURPRIZE!

